RS-5000 Système de carte à puce
Manuel d'utilisation

Version 3.22 - Mai 2008 (*)

Table des matières

1. *Introduction 3*
2. *Qu'est-ce que le RS-5000 Système de carte à puce 3*
3. *Comment ça marche 4*
4. *Types de cartes 4*
5. *Le logiciel sur ordinateur PC "RS-5000 SMCARD" 6*
6. *Comment faire et configurer la carte Manager 7*
7. *Comment faire et configurer la carte Shooter (tireur) 8*
8. *Verrouillage/déverrouillage avec la carte Manager 10*
9. *Préparation d'une planche avec la carte Shooter 10*
10. *Protection contre l'utilisation non autorisée 10*
11. *Ajouter le même crédit sur un lot de cartes Shooter 11*
12. *Créer ou recharger un lot de cartes "Visiteur" 11*
13. *La carte Discipline 12*
14. *Paiement par plateau 13*
15. *Modifier des données d'une carte existante 14*
16. *Les cartes Utilitaires 14*
    - A. *Activer/désactiver le mode de "Paiement par plateau". 14*
    - B. *Préparer une planche de tir et collecter les scores de planche précédente. . 14*
    - C. *Lire les compteurs du boîtier RS-5000-MS. 16*
    - D. *Lire le "journal de bord" des transactions de la boîte RS-5000-MS box 17*
    - E. *Sauvegarder le calibrage des microphones. 18*
    - F. *Préparer les 6 grilles des cibles Compak, définissables par l'utilisateur 18*
    - G. *Préparer un message à être affiché sur le panneau des scores. 20*
17. *La base des données des cartes 21*
18. *Les fichiers des données et comment les sauvegarder 22*
19. *Les rapports de caisse et de contrôle 24*
20. *La liste noire 25*
21. *Le code de sécurité 26*
22. *Comment protéger le système d'une utilisation illégale 27*

23. Messages d'erreur et problèmes d'utilisation.....27

24. Fonctionnement sans ordinateur PC.....28

Annexe 1 : Comment installer et configurer le programme.....29

Annexe 2 : Quels fichiers sont installés sur le PC 30

Annexe 3 : Comment désinstaller le programme 31

Annexe 4 : Description des commandes du menu.....32

Annexe 5 : Format des fichiers import/export et scores.....34

(*) Couvre les versions 2.00 et supérieures du logiciel sur ordinateur PC "RS-5000 SMCARD"

1. Introduction

Vous pouvez commencer à utiliser rapidement le ***RS-5000 Système de carte à puce***, sans lire la totalité de ce manuel. Sa fonction de base, qui est le paiement des planches de tir, est très simple et peut être apprise sans effort. Pour cela il est recommandé de poursuivre la lecture comme suit :

a. Lire les chapitres 1 à 3 afin d'obtenir une idée générale sur le système et son fonctionnement.

b. Installer le logiciel, (voir: ***Annexe 1 : Comment installer et configurer le programme***). L'installation du logiciel nécessite une connaissance moyenne des ordinateurs PC basés sur MS Windows. c. Lire les chapitres 4 à 9, pour apprendre comment préparer et utiliser les deux types de carte de base ***Manager*** *(pour verrouiller ou déverrouiller le système)* et ***Shooter*** (pour le paiement par le tireur). Ces deux types de carte sont suffisantes pour utiliser le système.

REMARQUE: *N'hésitez pas à jouer avec le programme, C'est la façon la plus simple pour l'apprendre. Essayez ses menus et commandes. Tant que vous cliquez sur le bouton* [Annuler] *, il n'y a pas de risque de destruction des données ou des cartes. Puis, faites quelques cartes de test que vous pourrez effacer plus tard. Quand vous voudrez commencer l'utilisation normale du programme, vous pourrez effacer les fichiers des donnée générées et recommencer à zéro (voir* ***18. Les fichiers des données…*** *pour savoir quels sont les fichiers à effacer). REMARQUE IMPORTANTE:* ***Ne jamais changer le Code de Sécurité.***

2. Qu'est-ce que le *RS-5000 Système de carte à puce*

Le ***RS-5000 Système de carte à puce***, est un système intégré de gestion de club de tir par cartes à puce. ses fonction principales sont :

- Paiement des planches de tir
- Configuration de la discipline et préparation de la planche
- Lecture des scores
- Collection du "journal de bord" (log) et des compteurs de plateaux
- Préparation des grilles de distribution des cibles
- etc.

Le ***RS-5000 Système de carte à puce*** consiste en :

1. Un lecteur de cartes connecté sur chaque boîtier ***RS-5000-MS phono pull*** et un module logiciel, qui doit être chargé sur chacun des boîtiers installés
2. Un lecteur de cartes connecté sur un ordinateur PC ***MS Windows*** et le logiciel pour PC ***RS-5000 SMCARD***.

REMARQUE : *Bien que ce système puisse fonctionner sans PC (avec seulement les composants 1) , cela n'est pas recommandé. Seuls les petits clubs dont les exigences de sécurité sont plus limitées peuvent y recourir. D'autre part, la recharge des cartes est plus fastidieuse et la comptabilité du crédit doit se faire manuellement.*

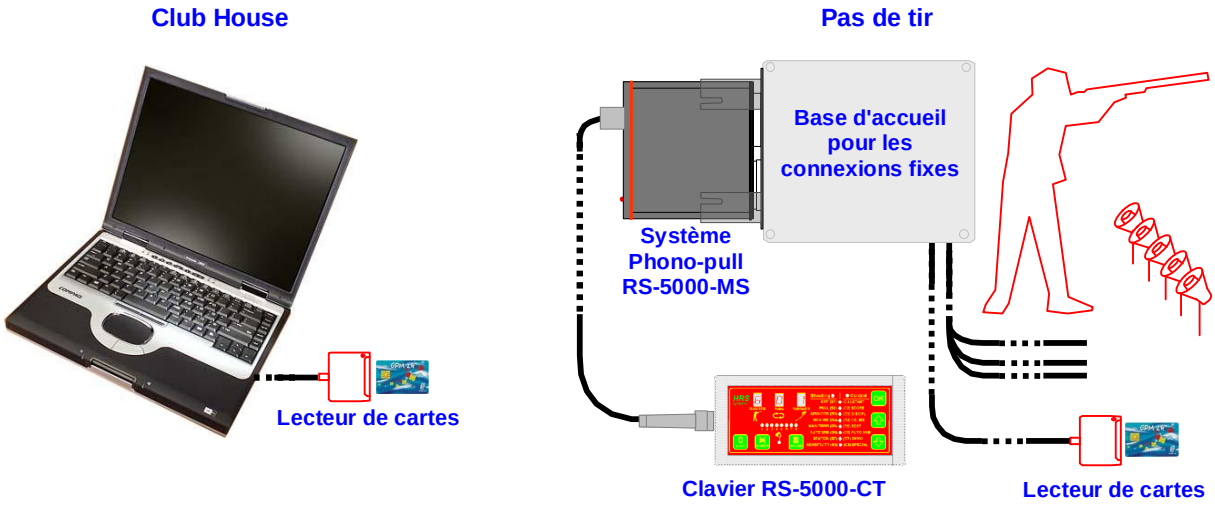
3. Comment ça marche

Même si le ***RS-5000 Système de carte à puce*** offre beaucoup de possibilités, et par conséquent peut paraître complexe, son fonctionnement de base est très simple!

a. Chaque tireur reçoit une carte type ***Shooter,*** qui peut être du montant désiré. Pour commencer une planche de tir, chaque tireur insère sa carte dans le lecteur, connecté sur la boîte ***RS-5000-MS*** qui se trouve sur le pas de tir. Quand tous les tireurs ont introduit leur carte, il suffit de presser sur le bouton OK du clavier et le tir est prêt à démarrer.

b. Le gestionnaire du club possède une ou plusieurs cartes de type ***Manager*** . Ces cartes sont les clefs qui verrouillent et déverrouillent le boîtier ***RS-5000-MS***. Quand le boîtier est verrouillé, il permet seulement l'insertion des cartes valables ainsi qu'un nombre limité de fonctions.

c. Le gestionnaire du club peut aussi faire d'autres types de cartes qui permettent diverses fonctions d'échange des données et configuration (la plupart de ces cartes sont des ***Cartes utilitaires***). Pour plus d'informations, voir ci-dessus le chapitre ***4. Types de cartes***



4. Types de cartes

Il existe 11 sortes de cartes. Les 4 premières (1à 4) sont des ***Cartes de base*** *et s'utilisent pour tout type d'opération (avec et sans PC).* Les 6 autres cartes (5 à 11) sont des ***Cartes Utilitaires*** et peuvent servir seulement quand on utilise un ordinateur PC. Voici les fonctions de ces cartes :

Cartes de base

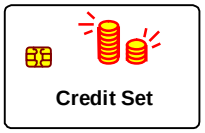
1. ***Shooter*** *(tireur)*
   Permet aux tireurs de payer leur tir. Elle peut être nominale ou anonyme (carte "visiteur") et contient la valeur de crédit utilisé pour le paiement du tir ainsi que les données concernant le tireur..

2. ***Manager***

Sert à verrouiller et déverrouiller le boîtier RS-5000 MS. Elle contient divers paramètres de sécurité (le code, la liste des cartes bloquées, etc.). La carte ***Manager*** a un code de discipline pour programmer automatiquement cette discipline et ses prix, quand elle verrouille le boîtier. Il existe aussi un autre type de carte, la ***Discipline***, qui sert à programmer la discipline mais sans verrouiller la boîte.

3. ***Credit Set***
   Cette carte a deux fonctions différentes :

   a. Quand elle est introduite dans le lecteur du PC, il démarre automatiquement la fonction ***Ajouter du crédit sur un lot de cartes***, ce qui permet l'addition facile du même crédit sur un nombre de cartes ***Shooter*** en les insérant une après l'autre.

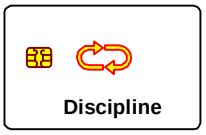


   b. Quand on fonctionne sans PC, elle est utilisée pour :
      - Ajouter du crédit sur la carte ***Shooter***.
      - Modifier les prix de la discipline sur la carte ***Discipline.***

      Pour plus de détails sur le fonctionnement sans PC voir le chapitre: ***24. Fonctionnement sans ordinateur PC***.

   REMARQUE : *Il n'est pas nécessaire de faire une carte **Credit Set** si vous utilisez un PC, sauf si vous désirez profiter de la fonction (a) ci-dessus.*

4. ***Discipline***
   Elle définit automatiquement la discipline de tir et ses prix, qui seront déduits de la carte ***Shooter*** selon le mode de paiement choisi(par Planche ou par Plateau). On doit avoir au moins une telle carte par discipline utilisée. La raison de la carte ***Discipline*** par rapport à la carte ***Manager*** , est que la deuxième ne peut être prêtée qu'à des personnes de confiance.



Cartes utilitaires

5. ***Round/Bird*** (mode de paiement)
   Elle installe les modes de paiement soit par planche (***r n d***) soit par plateau (***b i r***). Quand le mode de paiement par plateau permet à un tireur de tirer autant de plateaux désiré. Pour plus de détails voir chapitre: ***14. Paiement par plateau***.

6. ***Squad***
   Est utilisée pour faciliter la préparation des planches d'une compétition sur un ordinateur (numéro de tireur et poste de tir) et les transférer dans la boîte RS-5000 MS. En même temps elle enregistre sur la carte les scores du tir précédent , afin de les transférer sur l'ordinateur.

7. ***Counter Read*** *(lecture des compteurs)*
   Sert à copier divers compteurs du boîtier RS-5000-MS et les transférer à l'ordinateur. Ces compteurs sont:
   - Nombre total de plateaux tirés
   - Nombre de plateaux tirés depuis une certaine date
   - Nombre de "no birds" par lanceurs
   - etc.

8. ***Card Log Read*** *(Lecture du "journal de bord")*

Carte utilisée pour lire le "journal de bord" de la boîte RS-5000'MS et le transférer sur le PC. Chaque copie peut être transférée sur le PC pour mettre à jour la base de données..

9. ***Calibration Save*** *(Sauvegarde du calibrage)*
   Lit le calibrage des micros du RS-5000. Est utile pour sauvegarder ses valeurs, afin de pouvoir les restaurer au cas où la mémoire du RS-5000 est effacée.

10. ***Compak Table***
    Sert à préparer des tables des cibles Compak sur l'ordinateur afin de les transférer sur la mémoire de la boîte RS-5000-MS.

11. ***Message***
    Sert à enregistrer un message de 6 lignes qui sera chargé sur la boîte RS-5000-MS afin d'être affiché sur le panneau des scores.

12. ***Coach***
    Cette carte met sur la boîte RS-5000-MS le mode de paiement "Coach". Avec ce mode, tout paiement de tir est fait avec la carte "Shooter" de l'entraîneur (coach). Sa fonction similaire à celle de la carte ***Round/Bird****,* mais en plus, elle programme le qualificateur de discipline ***Tous micros actifs***, afin de faciliter l'entraînement sur tous les postes.

5. Le logiciel sur ordinateur PC *"RS-5000 SMCARD"*

Le logiciel RS-5000 SMCARD fonctionne sur un ordinateur PC équipé de MS Windows et est la partie centrale du ***RS-5000 Système de carte à puce.*** Ses caractéristiques principales sont :

- Création de toutes les cartes nécessaires
- Addition de crédit sur les cartes ***Shooter*** (tireur)
- Modification des prix
- Base de données des cartes
- Contrôles de sécurité
- Rapport de caisse et de contrôle
- Préparation et collection de données relatives à la gestion du tir, comme tableaux des trajectoires, scores, compteurs de plateaux, etc.

Le fonctionnement du logiciel est très intuitif. Quand on insère une carte vide dans le lecteur qui est attaché au le PC, le programme demande: que volez vous faire?. Vous avez alors le choix de faire une nouvelle carte ***Shooter*** ou n'emporte quel autre type de carte.

Quand on insère dans le lecteur une carte ***Shooter***, une fenêtre apparaît automatiquement avec les données du tireur. Cette fenêtre permet seulement l'ajout de crédit sur la carte.

Quand on insère tout autre type de carte, on peut voir apparaître soit une fenêtre spécifique à la carte, soit une information concernant la carte. Par contre si vous désirez changer des paramètres essentiels de la carte vous devez utiliser les commandes dans le menu **Créer/Modifier**.

Dans le menu ***Outils*** on peut :

- Ajouter le même crédit sur un lot de cartes ***Shooter***
- Faire ou recharger un lot de cartes ***Shooter*** anonymes (cartes "visiteur")
- Effacer une carte

- Produire des rapports de caisse et de contrôle
- Configurer le système

Dans le menu ***Base de données*** on peut examiner la base de données des cartes, bloquer une carte qui ne doit plus être utilisée et effacer de la base une carte détruite.

ATTENTION : *Afin d' éviter d'endommager les cartes il faut*

1. *Attendre que la petite lumière du lecteur soit éteinte pour retirer une carte. cette action est facilitée par l'information suivante:*

   Avec le lecteur sur le PC: *Un message* ***Veuillez attendre ... Ne pas enlever la carte*** *est affiché sur l'écran quand il ne faut pas enlever la carte.*

   Avec les lecteurs sur les pas de tir : *Un son très reconnaissable* ***"ti-ti-taa"*** *est émis, quand vous pouvez enlever la carte.*

2. *Ne pas essayer d'utilisez des cartes émises par le logiciel d'un autre client Si un autre club désire vous prêter quelques cartes ils doivent d'abord les effacer sur leur propre programme RS-5000 SMCARD.*

La meilleure façon de vous familiarisez avec le logiciel est de parcourir toutes ses commandes et voir les panneaux et diverses fenêtre qui apparaissent. Vous pouvez aussi faire divers types de cartes et les effacer plus tard avec la commande ***Outils / Effacer***.

6. Comment faire et configurer la carte *Manager*

Quand vous démarrez le logiciel du PC, la première chose à faire est de préparer une carte ***Manager***. Cette carte sert à verrouiller et déverrouiller le boîtier RS-5000-MS, mais aussi à programmer la Discipline et autres paramètres. Si vos installations de tir permettent plus qu'une discipline, il est recommandé de faire au moins une carte ***Manager*** par discipline utilisée. Pour faire la carte ***Manager*** il faut procéder comme suit :

- Insérez dans le lecteur du PC une carte vide ou effacée.
- Une fenêtre ***"Que faire ?"*** apparaît sur l'écran.
- Cliquer sur le bouton [Créer une carte "Manager"].
- Une nouvelle fenêtre apparaît sur l'écran (voir figure sur la page suivante).
- Choisir la ***Discipline*** de la carte et son prix par ***PLANCHE*** et par ***PLATEAU*** (pour plus de détails sur la sélection des disciplines voir : ***13. La carte Discipline***).

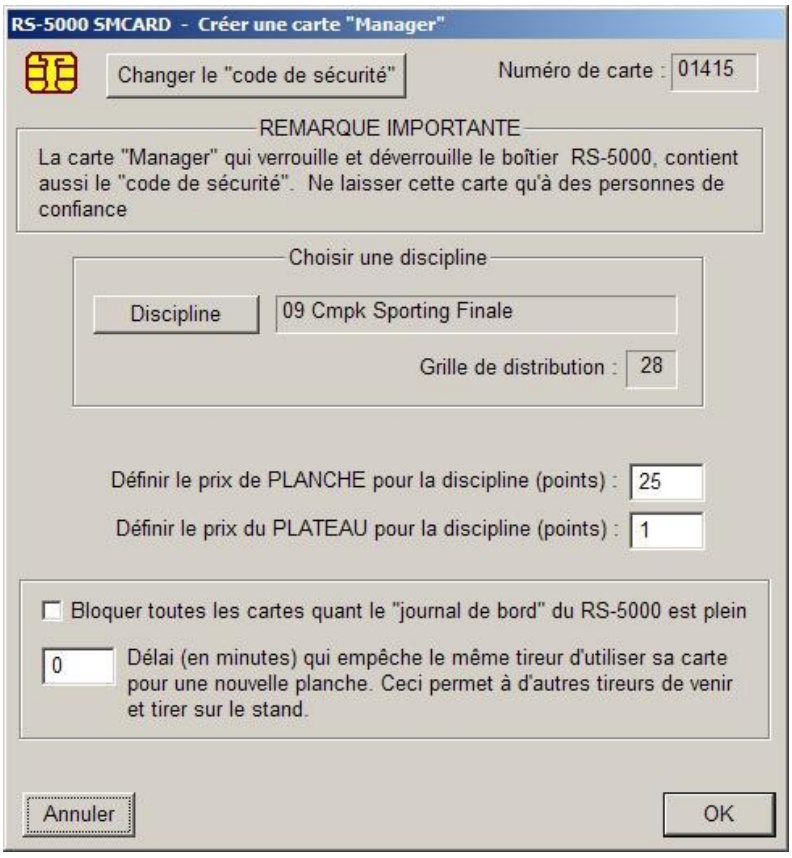
  ATTENTION: *Si un des prix est zéro, la carte ne sera pas accepté par la boîte RS-5000.*

  Le mode paiement standard est par PLANCHE, mais il existe un mode de paiement spécial par PLATEAU (pour plus de détails voir : ***14. Paiement par plateaux****).*
- Si il faut empêcher le même tireur de recommencer une nouvelle planche toute de suite après la fin de la précédente (pour permettre à d'autres tireurs de tirer), on peut definir un ***Délai (en minutes) …*** dans le cadre prévu à cet effet. Cette valeur peut être aussi changée en laissant la carte ***Manager*** dans le lecteur du RS-5000 et en pressant les boutons et . Si vous ne voulez pas ce délai, laissez la valeur à 0 .
- Vous avez aussi le choix de ***Bloquer toutes les cartes quand le "journal de bord" RS-5000 est plein***. Cette option est utile si vous ne voulez pas perdre des enregistrements du "journal de bord" (log) de la boîte RS-5000-MS. Quand la mémoire prévue pour cet

enregistrement est pleine, aucune autre carte n'est acceptée et le clavier affiche ***LOG*** .
A ce moment il faut aller chercher l'enregistrement, avec la carte ***Card Log Read***.

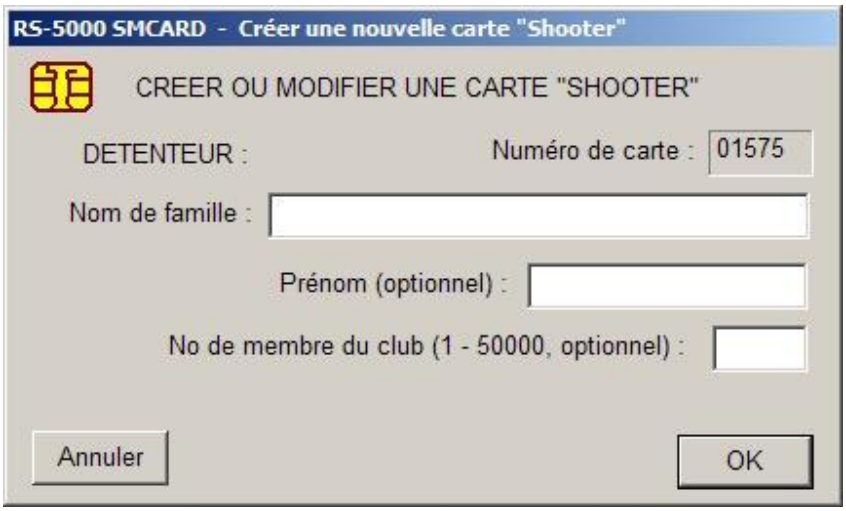
REMARQUE : *Le nombre maximum de transactions qui peuvent être stockées est 38. Par conséquent, si vous enclenchez le blocage vous serez obligés d'aller chercher les données toutes les 6 à 8 planches. Il est aussi possible d'opter pour un recouvrement à la fin de la journée, qui vous donne les 38 dernières transactions. Dans la plupart des cas cette méthode de contrôle échantillonné est suffisante pour connaître le crédit restant de la majorité des tireurs.*

- Cliquer sur [OK] pour créer la carte ***Manager***.


RS-5000 SMCARD - Créer une carte "Manager"
Changer le "code de sécurité"
Numéro de carte : 01415
REMARQUE IMPORTANTE
La carte "Manager" qui verrouille et déverrouille le boîtier RS-5000, contient aussi le "code de sécurité". Ne laisser cette carte qu'à des personnes de confiance
Choisir une discipline
Discipline
09 Cmpk Sporting Finale
Grille de distribution : 28
Définir le prix de PLANCHE pour la discipline (points) : 25
Définir le prix du PLATEAU pour la discipline (points) : 1
Bloquer toutes les cartes quant le "journal de bord" du RS-5000 est plein
0
Délai (en minutes) qui empêche le même tireur d'utiliser sa carte pour une nouvelle planche. Ceci permet à d'autres tireurs de venir et tirer sur le stand.
Annuler
OK

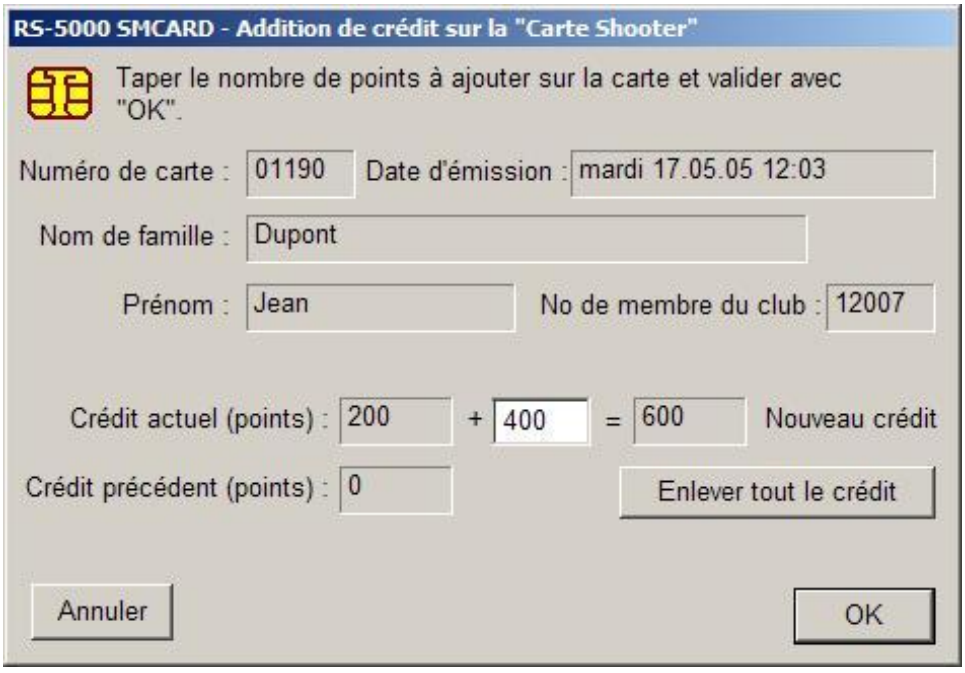
7. Comment faire et configurer la carte *Shooter (tireur)*

Insérer une carte vide dans le lecteur du PC. La fenêtre ***"Que faire ?"*** apparaît sur l'écran. Cliquer sur [Créer une carte "Shooter"] . Une nouvelle fenêtre apparaît sur l'écran (voir figure ci-dessous).


RS-5000 SMCARD - Créer une nouvelle carte "Shooter"
CREER OU MODIFIER UNE CARTE "SHOOTER"
DETENTEUR :
Numéro de carte : 01575
Nom de famille :
Prénom (optionnel) :
No de membre du club (1 - 50000, optionnel) :
Annuler
OK

- Tapez le nom de famille du tireur. En option, vous pouvez aussi introduire le prénom ainsi qu'un numéro d'identification (s'il existe).
- Cliquez sur le bouton OK pour créer la carte ***Shooter*** .

  Une autre fenêtre apparaît sur l'écran. Cette fenêtre vous permet d'ajouter du crédit sur la carte. La même fenêtre apparaît automatiquement, chaque fois que vous insérez dans le lecteur une carte ***Shooter*** existante (voir figure ci-dessous).


RS-5000 SMCARD - Addition de crédit sur la "Carte Shooter"
Taper le nombre de points à ajouter sur la carte et valider avec "OK".
Numéro de carte : 01190
Date d'émission : mardi 17.05.05 12:03
Nom de famille : Dupont
Prénom : Jean
No de membre du club : 12007
Crédit actuel (points) : 200
+ 400
= 600
Nouveau crédit
Crédit précédent (points) : 0
Enlever tout le crédit
Annuler
OK

- Introduire le crédit du tireur et cliquer sur OK .
- On peut créer autant de cartes ***Shooter*** que désiré.

8. Verrouillage/déverrouillage avec la carte *Manager*

Quand vous avez préparé la carte ***Manager*** et une ou plusieurs cartes ***Shooter*** ,

Sur la pas de tir, insérer la carte Manager dans le lecteur connecté au RS-5000-MS. La lumière du lecteur s'allume. Ne pas enlever la carte tant que la lampe du lecteur est allumée, ou avant d'avoir entendu le son typique ***"ti-ti-taa"***.

Si le clavier du RS-5000 affiche ***Pon*** *(" Protection on" système verrouillé) on peut insérer les cartes* ***Shooter*** *pour programmer une planche.*

Pour déverrouiller le système, insérer la carte ***Manager****, le RS-5000 affichera* ***PoF*** *("Protection off").*

9. Préparation d'une planche avec la carte *Shooter*

Laisser le système verrouillé (il affiche ***Pon***) et inviter chaque tireur à insérer sa carte.

Après le retrait de chaque carte, le clavier affiche à gauche le nombre de tireurs programmé et à droite la Discipline. Les indicateurs de micros indiquent la position de chaque tireur. Par exemple, si trois tireurs ont inséré leur carte et la discipline programmée est l'***Universelle*** (code 5) , le clavier affiche ***1 3 5***.

Quand tous les tireurs ont inséré leurs cartes appuyer sur OK et le tir est prêt à commencer.

A ce moment, si le tir n'a pas encore commencé, un tireur additionnel peut encore introduire sa carte. Pour démarrer la planche appuyer de nouveau sur OK .

Si le nombre de tireurs maximum est atteint, le système n'admet plus de cartes et il émet un son d'erreur typique "***ti-ti-ti-ti-ti-ti"***.

REMARQUE : *Quand on insère une carte* ***Shooter*** *l'affichage du clavier montre le crédit restant du tireur. Puisqu'il y a que 3 chiffres sur le clavier, le crédit est affiché alternativement comme* ***J_x yyy*** *(****x*** *les milliers et* ***y*** *les unités). Par exemple une valeur de crédit 6840 est affiché d'abord* ***C 6*** *et puis* ***8 4 0*** *. Un tireur peut lire le solde de son crédit même quand le clavier n'est pas verrouillé.*

10. Protection contre l'utilisation non autorisée

Toutes les cartes du même client (c'est à dire du même club de tir) possèdent le même code d'identification, qui s'appelle ***Customer Id.*** Quand une carte ***Manager*** verrouille le boîtier RS-5000-MS, le ***Customer Id*** est enregistré dans la mémoire non volatile du boîtier. De cette façon le système est protégé de l'insertion de cartes d'autres clubs de tir. Un système verrouillé ne peut être déverrouillé que par une carte ***Manager*** avec le même ***Customer Id***.

Toute autre carte n'ayant pas le même ***Customer Id*** que celui enregistré dans le boîtierRS-5000-MS sera rejetée.

Le verrouillage et déverrouillage du RS-5000-MS doit se faire quand le système se trouve dans l'état **Control** (c'est-à-dire en dehors d'une planche de tir).

ATTENTION: *Si une carte **Manager** est insérée pendant une planche de tir (c'est-à-dire dans l'état* **Shooting** *), la planche est arrêtée et on revient en mode **control***

*Quand on arrête une planche de tir avec la carte **Manager**, l'état de crédit de chaque tireur et le nombre de cibles tirées sont enregistrés dans cette carte. Ainsi, en insérant la carte **Manager** dans le lecteur du PC, il est possible de rembourser les tireurs pour le crédit non utilisé. Pour plus d'informations sur le paiement par plateau voir le chapitre: **14. Paiement par plateau**.*

11. Ajouter le même crédit sur un lot de cartes *Shooter*

Pour ajouter le même crédit sur un grand nombre de cartes ***Shooter***, on peut utiliser la commande :

Outils / Ajouter du crédit sur un lot de cartes

Quand apparaît fenêtre, insérer les cartes ***Shooter***, une après l'autre, et cliquer sur [Terminer] pour finir. Le bouton [Modifier] donne la possibilité de changer le crédit ajouté sur chaque carte.

12. Créer ou recharger un lot de cartes *"Visiteur"*

Pour les tireurs de passage, Il est possible de créer des cartes ***Shooter*** *"**Visiteurs**"* anonymes. Toutes les cartes contiendront le même crédit.

Ces cartes ***"Visiteur"*** sont des cartes ***Shooter*** normales, mais elle sont anonymes. Sur le ***Nom de famille*** est écrit ***Visiteur*** et sur le ***Prénom*** est écrit ***Nxxxxx***, où ***xxxxx*** est le numéro de carte.

Pour faire un lot de cartes ***"Visiteur"*** vous pouvez utiliser la commande :

Outils / Créer ou recharger un lot de cartes "Visiteur"

Quand apparaît la fenêtre, insérer des cartes vides ou des cartes ***"Visiteur"*** existantes, une après l'autre, et cliquer sur [Terminer] pour finir. Le bouton [Modifier] permet de changer le crédit de chaque carte.

Les cartes "***Visiteur"*** peuvent être utilisées comme des cartes ***Shooter*** normales. .

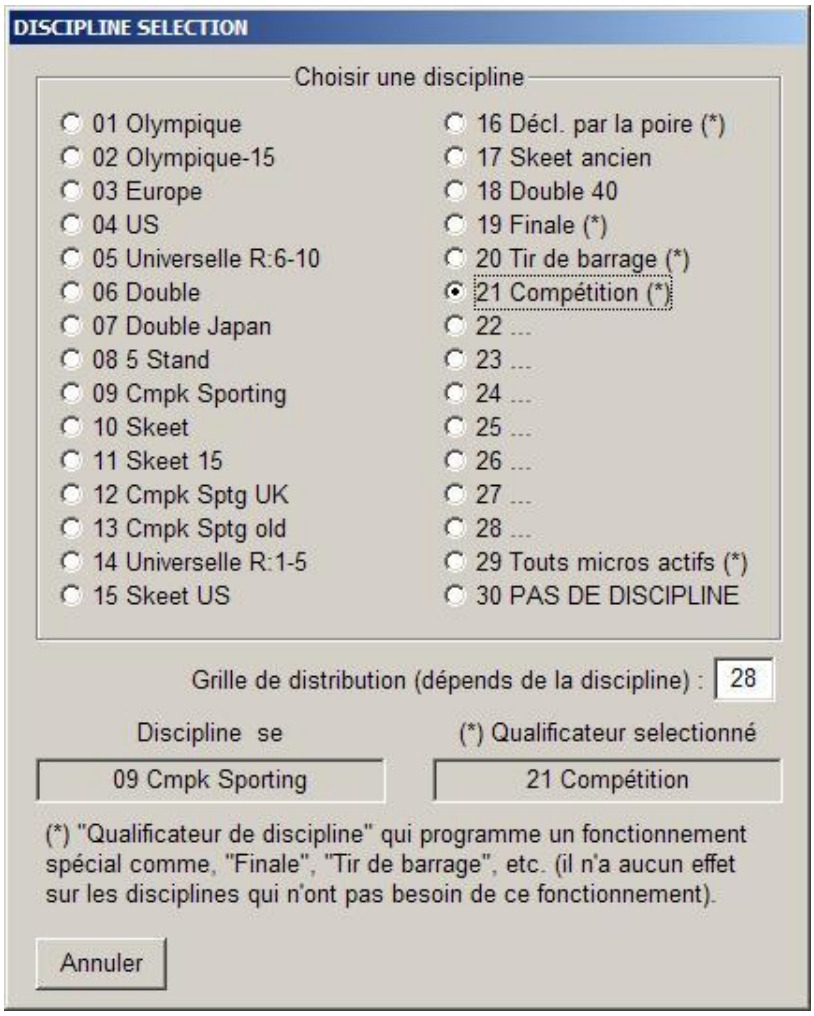
ATTENTION: *Avec la commande '***Créer ou recharger un lot de cartes "Visiteur"***' il est possible d' utiliser des cartes "**Visiteur"** existantes, . mais le solde de crédit d'une carte "**Visiteur"** est perdu et il est remplacé par le nouveau crédit.* Si vous voulez rembourser le solde de crédit aux visiteurs, il faut le faire avant d'utiliser cette commande.

13. La carte *Discipline*

Vous pouvez changer la discipline de tir avec la carte ***Discipline***. Cette carte contient le prix de la discipline et du plateau, qui est déduit du crédit de chaque carte ***Shooter.***

REMARQUE: *Au contraire de la carte **Manager**, la carte **Discipline** peut être laissée à toute personne, sans risque.*

Sur la fenêtre de sélection de discipline (voir ci-dessus), certaines disciplines sont marquées avec (*). Ce ne sont pas des disciplines complètement différentes, mais des "Qualificateurs de discipline" qui programment un fonctionnement spécial comme, "Finale", "Tir de barrage", etc. Les "Qualificateurs" peuvent être choisis pour toutes les disciplines, même s'ils n'ont pas de sens pour certaines.



Il est aussi permit de choisir ***PAS DE DISCIPLINE***. Ceci est utile, spécialement pour la carte ***Manager***, quand on veut seulement verrouiller/déverrouiller le RS-5000 et mettre les prix.

REMARQUE: *Les cartes **Manager** et **Discipline** qui sot créés avec les versions du programme SMCARD inférieurs à 2.00, ont automatiquement le qualificateur **Tous micros actifs**. Il faut utiliser la nouvelle version du programme SMCARD pour mettre ces cartes à jour.*

14. Paiement par plateau

Pour l'entraînement, il est possible d'activer un mode de paiement spécial, le ***Paiement par plateau.*** Avec ce mode un tireur peut tirer autant de plateaux qu'il désire, jusqu'à épuisement de son crédit.

Ce mode de paiement spécial est activé avec la carte utilitaire ***Round/Bird***. Chaque fois que cette carte est insérée dans le lecteur du RS-5000-MS le mode de paiement standard par planche bascule au mode de paiement par plateau et vice et versa.

Quand le mode standard de ***Paiement par planche*** est activé, le clavier affiche ***r n d*** (round).

Quand le mode spécial de ***Paiement par plateau*** est activé, le clavier affiche ***b i r*** (bird).

Pendant le mode ***Paiement par plateau***, quand la carte ***Shooter*** est insérée, tout le crédit de la carte est mémorisé par le boîtier RS-5000-MS puis le solde de sa carte est remis à zéro. Le tireur peut tirer autant de cibles qu'il désire (jusqu'à la valeur de son crédit mémorisé).

A tout moment, un tireur peut abandonner le tir, en insérant à nouveau sa carte ***Shooter***. Le crédit non consommé sera restitué sur sa carte (seuls les plateaux tirées seront comptabilisés) .

Pour éviter d'appuyer sur le bouton ***No Bird*** chaque fois qu'un tireur désire tirer le même plateau sur le même poste, la fonction ***AUTO SNB*** (Auto Shot No Bird) du RS-5000-MS est mise automatiquement. Avec l' ***AUTO SNB*** le système détecte la position du tireur qui a appelé et redonne le même plateau, même s'il a été tiré.

REMARQUE: *Quand on utilise le mode **Paiement par plateau** il faut faire attention aux points suivants:*

- Ce mode de paiement n'est pas valable pour la discipline ***Skeet***.
- *La carte **Shooter** doit contenir un crédit pour au moins 2 plateaux.*
- *Quand la totalité du crédit d'un tireur est épuisé, le système sort le tireur de la planche de tir, en provocant un abandon automatique.*
- *Un tireur peut abandonner le tir à tout moment, en insérant sa carte dans le lecteur du RS-5000-MS.*
- *Quand une planche de tir est finiet, une nouvelle planche commence automatiquement.*
- *Le mode de **Paiement par plateau** est arrêté automatiquement à la fin de la planche (quand tous les tireurs ont abandonné). Si on désire programmer une nouvelle planche dans ce mode, on doit insérer de nouveau la carte **Round/Bird**.*
- *En cas d'urgence, le manager peut arrêter une planche en mode de **Paiement par plateau** en insérant une carte **Manager**. Dans ce cas, le crédit de chaque tireur, avant le commencement de la planche, et le nombre des plateaux tirés seront enregistrés dans la carte **Manager** (la **Shooter** contient 0 crédit). Si on veut rembourser le crédit non consommé, il faut insérer la carte Manager dans le lecteur du PC, afin de lire ses valeurs. Pour plus de détails, voir: **RECOVER** dans le chapitre **18. Les fichiers des données et comment les sauvegarder.***

15. Modifier des données d'une carte existante

Pour modifier les paramètres des cartes existantes (corriger une erreur d'orthographe de nom ou changer les prix, etc.) on utilise le menu ***Créer/Modifier*** .

REMARQUE: *La commande **Créer/Modifier** / **Carte "Utilitaire"** permet de changer ou modifier le type de carte Quand on clique sur* OK *pour modifier une carte **Utilitaire**, toutes les données de cette carte seront perdues.*

16. Les cartes *Utilitaires*

Le ***RS-5000 Système de carte à puce*** a de nombreuses fonctions, en plus du paiement. Les cartes peuvent être utilisées pour relever des données et/ou configurer le RS-5000-MS. Pour chaque fonction, il existe une carte ***Utilitaire*** dont voici les descriptifs :

A. Activer/désactiver le mode de "Paiement par plateau".

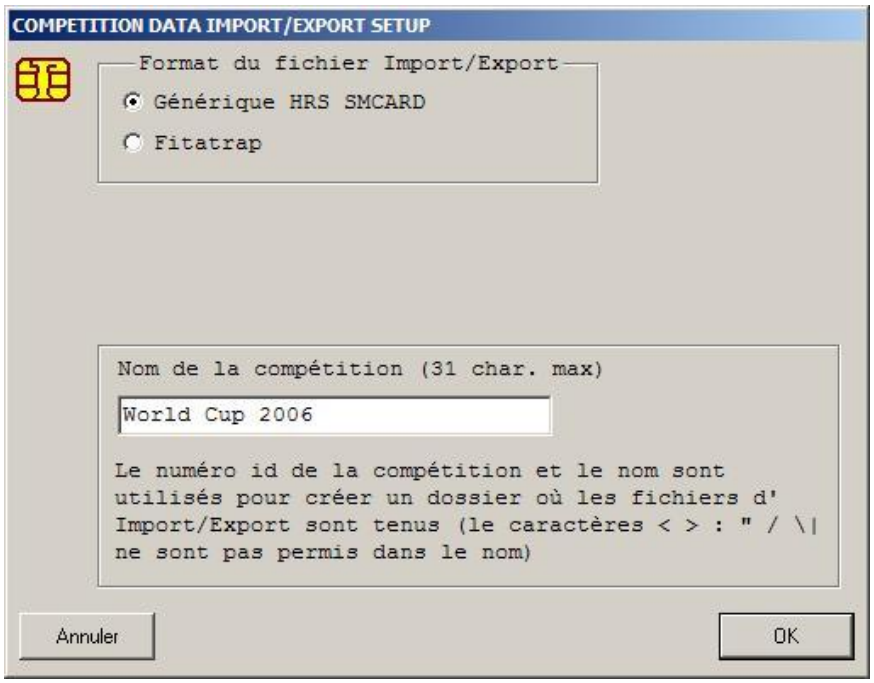
Carte utilitaire de type ***Round/Bird***.

Quand cette carte est insérée dans le lecteur du boîtier RS-5000-MS, elle met alternativement les modes de paiement par planche (***r n d***) ou par plateau (***b i r***). Pour plus de détails voir chapitre: ***14. Paiement par plateau***.

B. Préparer une planche de tir et collecter les scores de planche précédente.

Carte utilitaire de type ***Squad***.

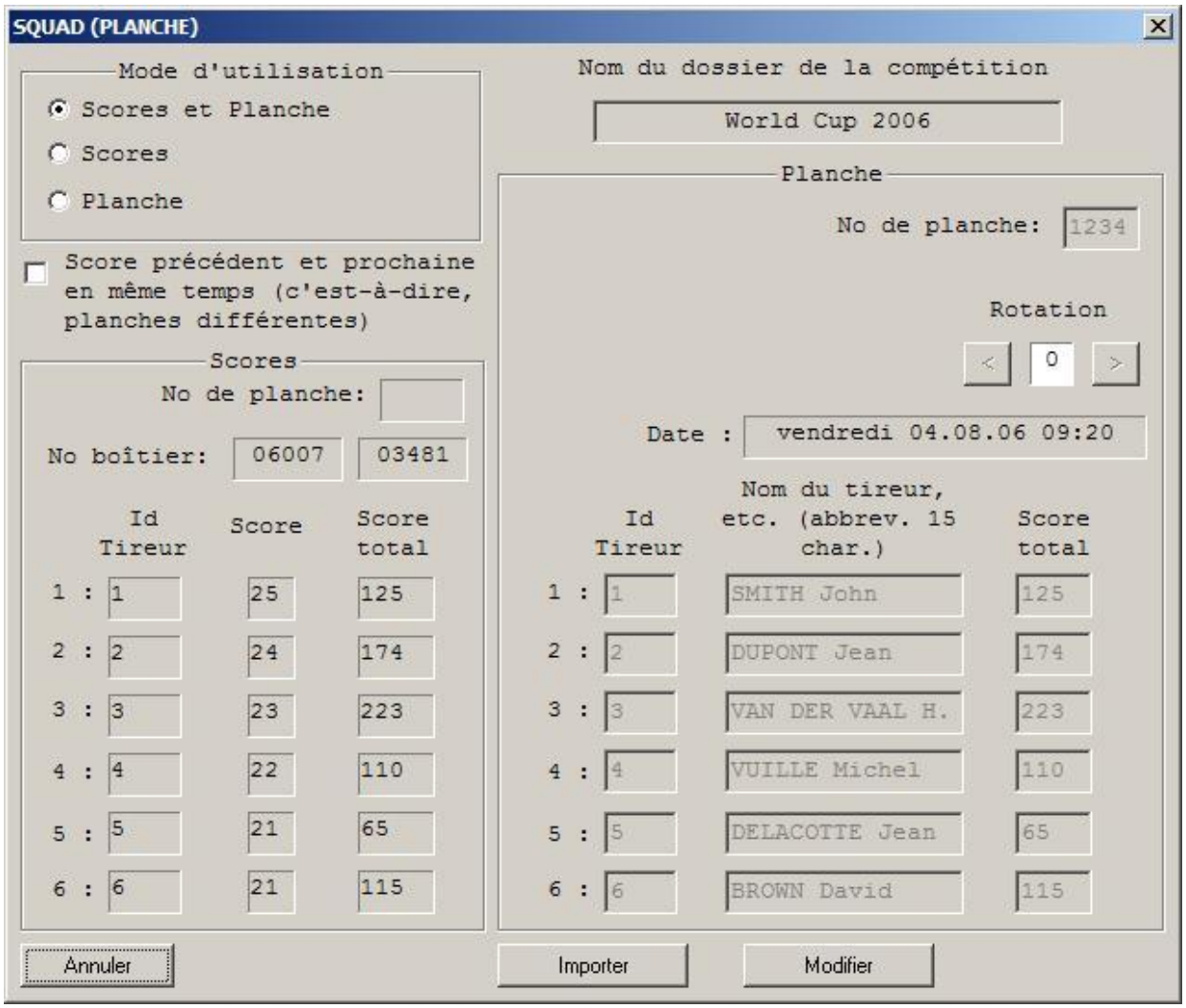
Sert à programmer des planche sur le RS-5000 et collecter les scores. Le contenu de cette carte est enregistré dans un fichier, afin d'être rechargé ou échanger ses données avec un logiciel de gestion de compétition. Pour définir le format du fichier et le dossier où il se trouve il faut utiliser la commande *:* ***Outils / Configurer nouvelle compétition***


COMPETITION DATA IMPORT/EXPORT SETUP
Format du fichier Import/Export
Générique HRS SMCARD
Fitatrap
Nom de la compétition (31 char. max)
World Cup 2006
Le numéro id de la compétition et le nom sont utilisés pour créer un dossier où les fichiers d' Import/Export sont tenus (le caractères < > : " / \| ne sont pas permis dans le nom)
Annuler
OK

Il y a deux types de format de fichier : ***Générique HRS SMCARD*** et ***FITATRAP***. Si le format générique est choisi, il faut définir un nom pour la compétition. Ce nom est utilisé pour créer un dossier où les fichiers sont mis. Si un tel nom n'est pas défini, les fichiers sont mis dans un dossier par défaut ***DefExchDir***

Pour le programme de gestion de compétition ***FITATRAP*** les fichiers se trouvent dans un dossier définit par le logiciel en question.

Quand la carte ***Squad*** est inséré dans le lecteur du PC, la fenêtre suivante apparaît :



Avec le ***Mode d'utilisation*** (partie supérieure gauche) on peut choisir la programmation de planche seule, la collecte des scores ou les deux. En dessous, il est possible de choisir que le programmation de planche et la collecte des scores de la planche précédente, se fasse en même temps. Cependant, il n'est pas recommandé d'utiliser cette méthode sur des compétitions officielles, parce qu'elle peut conduire à des erreurs de manipulation. Il est préférable d'utiliser une carte par planche et collecter le score avec la même carte après la fin du tir. Il est aussi permis de laisser la carte dans le lecteur pendant toute la durée du tir. Le score sera enregistré automatiquement à la fin de la planche.

Dans la partie ***Score*** (gauche de la fenêtre) en dessous du ***Numéro de planche*** le ***No de boîtier*** indique les 4 derniers chiffres du numéro de série du RS-5000, d'où les scores sont collectés. Le nombre suivant est un chiffre qui augmente à toujours. Ce numéro sert à éviter la confusion avec des données de scores plus anciens.

Dans la partie ***Planche*** (droite de la fenêtre), avec le ***Numéro de planche*** et les donnée des tireurs, on peut définir la rotation de la planche. Une telle rotation n'est pas valable pour ***FITATRAP***, puisque ce logiciel prépare les planches avec les rotations déjà programmées.

Une description détaillé des fichiers import/export et scores, se trouve dans : ***Annexe 5 : Format des fichiers import/export et scores***.

C. Lire les compteurs du boîtier RS-5000-MS.

Carte utilitaire de type ***Counter Read.***
Cette carte sert à copier divers compteurs du boîtier RS-5000-MS et les transférer à l'ordinateur. Ces compteurs sont:

- Nombre total de plateaux tirés
- Nombre de plateaux tirés depuis une certaine date
- Nombre de "no birds" par lanceurs
- etc.

Chaque fois que cette carte est insérée dans le lecteur du PC, ses données apparaissent sur le panneau ci-dessus. Les compteurs sont aussi enregistrés dans un fichier de "journal de bord" ***LogCnt_ xxxxxxxx.txt*** (***xxxxxxxx*** est le ***Customer Id***). Ce fichier est dans un format de texte, afin de pouvoir être lu par une personne ou un autre programme

Exemple :

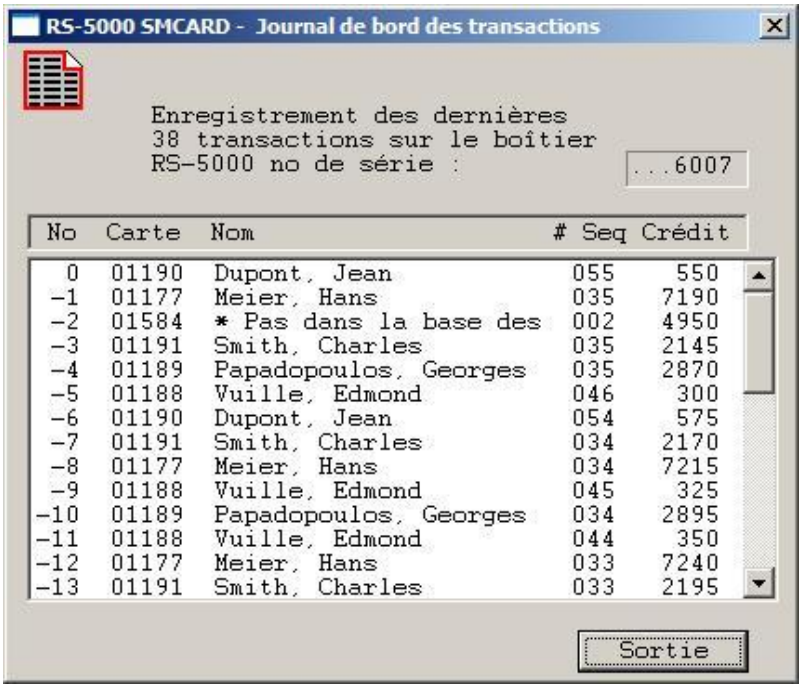
```
@ 29.01.06 18:00 COUNTERS - SN:...6007

     TGT: 00003132 --- RTG: 51 RDATE: Tuesday 10.01.06 18:15
      NO-BIRDS :
       TH:01    1
```

```
TH:02    0
TH:03    2
.........
.........
TH:14    0
TH:15    1
ATA:     0
```

REMARQUE: *La carte **Counter Read**, des qu'elle est utilisée avec un boîtier, elle est verrouillé sur le numéro de série de ce boîtier. Pour la réutiliser sur un autre boîtier, il faut l'effacer et la refaire.*

D. Lire le "journal de bord" des transactions de la boîte RS-5000-MS box.

Carte utilitaire de type ***Card Log Read***.
Cette carte est utilisée pour lire le "journal de bord" (log) de la boîte RS-5000-MS et le transférer sur le PC. Chaque copie peut être transférée sur le PC pour mettre à jour la base de données. Quand la carte est insérée dans le lecteur du PC, le panneau suivant affiche les transactions enregistrées .


RS-5000 SMCARD - Journal de bord des transactions
Enregistrement des dernières
38 transactions sur le boîtier
RS-5000 no de série :
...6007
No Carte Nom # Seq Crédit
0 01190 Dupont, Jean 055 550
-1 01177 Meier, Hans 035 7190
-2 01584 * Pas dans la base des 002 4950
-3 01191 Smith, Charles 035 2145
-4 01189 Papadopoulos, Georges 035 2870
-5 01188 Vuille, Edmond 046 300
-6 01190 Dupont, Jean 054 575
-7 01191 Smith, Charles 034 2170
-8 01177 Meier, Hans 034 7215
-9 01188 Vuille, Edmond 045 325
-10 01189 Papadopoulos, Georges 034 2895
-11 01188 Vuille, Edmond 044 350
-12 01177 Meier, Hans 033 7240
-13 01191 Smith, Charles 033 2195
Sortie

La table affiche les transactions en ordre inversé (le dernier enregistrement affiché en premier). Elle contient le numéro de carte et le solde de crédit. Elle montre aussi un numéro de contrôle (***Seq #***), qui est un numéro de séquence enregistré dans la carte et incrémenté après chaque transaction.

Les données sont aussi enregistrées dans le fichier ***LogCrd_ xxxxxxxx.txt*** (***xxxxxxxx*** est le ***Customer Id***). Ce fichier est dans un format de texte, afin de pouvoir être lu par une personne ou un autre programme

Exemple

```
@ 29.01.06 18:02 USE_LOG - SN: ...6007  TC: 3655
```

```
#01  01191  Smith, Charles          SQ:026  CR: 2370
#02  0118q  Dubuis, Jean            SQ:027  CR: 7340
........
........
#37  01177  Meier, Hans             SQ:032  CR: 7265
#38  01191  Smith, Charles          SQ:032  CR: 2220
```

REMARQUE: *Le fichier **CrdCnt_ xxxxxxxx.txt** enregistre toutes les transactions relatives au crédit, aussi bien de la boîte RS-5000-MS que du PC. Pour plus d'information sur les enregistrements de ce fichier, lire: **17. La base des données des cartes**.*

E. Sauvegarder le calibrage des microphones.

Carte utilitaire de type ***Calibration Save***
Cette carte sauvegarde le calibrage des micros du RS-5000. Ainsi, on pourrait restaurer le calibrage en cas d'effacement de la mémoire du RS-5000 ou si on change de pupitre en gardant les mêmes micros.

Pour sauver ou restaurer le calibrage, insérer cette carte dans le lecteur du RS-5000 et avec les boutons ⇧ ou ⇩ choisir ***SAV*** pour sauver ou ***RES*** pour restaurer. Puis confirmer avec OK .

REMARQUE: *Le calibrage n'est pas nécessaire pour des nouveaux microphones. Ne pas tenter un calibrage avant d'avoir lu attentivement le manuel **M102_Manuel_utilisation_sommaire_Vxxx_FR** ou avoir les conseils d'un spécialiste*

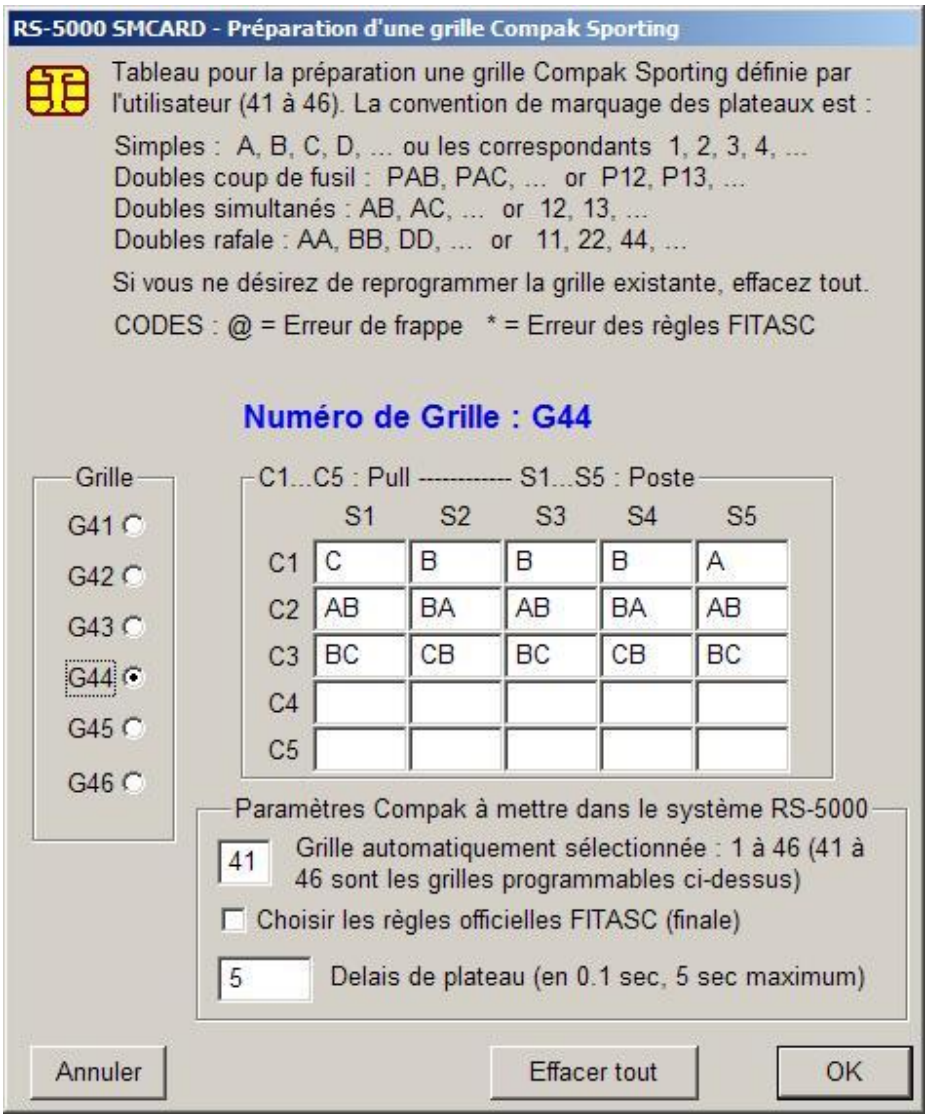
F. Préparer les 6 grilles des cibles Compak, définissables par l'utilisateur

Carte utilitaire de type ***Compak Table***

Cette carte vous offre la possibilité de préparer 6 grilles de trajectoires ***Compak® Sporting*** choisies par l'utilisateur et programmer certains autres paramètres du tir.

Le boîtier RS-5000 MS est livré avec les 40 grilles officielles FITASC (numérotées de ***G_1*** à ***G_40***) . Il a aussi 6 grilles définissables par l'utilisateur, les (***G_41*** to ***G_46***). Il est possible de programmer ces 6 grilles avec le clavier RS-5000-CT du boîtier, mais il est bien plus facile de le faire avec la carte ***Utilitaire*** de type ***Compak Table.***

Quand vous insérez une telle carte dans le lecteur du PC la fenêtre ***Préparation d'une grille Compak Sporting*** apparaît automatiquement. Sur la gauche du panneau vous pouvez choisir le numéro de grille à préparer (G41 to G46). Si vous ne voulez pas programmer une ou plusieurs grilles il faut laisser toutes les cellules du tableau vides Pour les effacer, il suffit de cliquer sur le bouton [Effacer tout] .


RS-5000 SMCARD - Préparation d'une grille Compak Sporting
Tableau pour la préparation une grille Compak Sporting définie par l'utilisateur (41 à 46). La convention de marquage des plateaux est :
Simples : A, B, C, D, ... ou les correspondants 1, 2, 3, 4, ...
Doubles coup de fusil : PAB, PAC, ... or P12, P13, ...
Doubles simultanés : AB, AC, ... or 12, 13, ...
Doubles rafale : AA, BB, DD, ... or 11, 22, 44, ...
Si vous ne désirez de reprogrammer la grille existante, effacez tout.
CODES : @ = Erreur de frappe * = Erreur des règles FITASC
Numéro de Grille : G44
Grille
G41
G42
G43
G44
G45
G46
C1...C5 : Pull ---------- S1...S5 : Poste
S1 S2 S3 S4 S5
C1 C B B B A
C2 AB BA AB BA AB
C3 BC CB BC CB BC
C4
C5
Paramètres Compak à mettre dans le système RS-5000
41
Grille automatiquement sélectionnée : 1 à 46 (41 à 46 sont les grilles programmables ci-dessus)
Choisir les règles officielles FITASC (finale)
5
Delais de plateau (en 0.1 sec, 5 sec maximum)
Annuler
Effacer tout
OK

Vous pouvez introduire les trajectoires, selon deux modes : en lettres A,B,C, ... ou en chiffres 1, 2, 3, … . Ce mode peut être mémorisé dans la fenêtre de configuration du programme RS-5000 SMCARD. Ce panneau s'ouvre automatiquement la première fois qu'on exécute le programme ou avec la commande:

Outils / Configuration du système

REMARQUE : *Même si les règles actuelles Compak Sporting de FITASC prévoient seulement 6 trajectoires, le programme vous permet d'en programmer jusqu'à 9 (1 … 9 ou A … I).*

Quand on programme une grille, les caractères illégaux sont immédiatement marqués avec @. Puis quand on change de grille ou en cliquant sur OK pour la sauver, tout le tableau est contrôlé pour conformité aux règles FITASC. Un message en rouge informe que le tableau contient des erreurs. Les erreurs des règles FITASC sont marquées dans les cellules du tableau avec ***** .

REMARQUE : *On peut sauvegarder un tableau avec erreurs, pour tirer des grilles non conformes aux règles FITASC.*

Quand cette carte est insérée dans le lecteur du boîtier RS-5000-MS, toutes les grilles non vides préparées sont programmées dans G41 to G46.

En même temps que la grille, les paramètres décrits ci-dessous sont programmés :

a. ***Grille automatiquement sélectionnée : 1 to 46 …*** , c'est le numéro de grille qui doit être sélectionnée quand la carte est insérée dans le boîtier RS-5000-MS.

b. ***Choisir les règles officielles FITASC (finale)***. Les ***Règles officielles FITASC pour Compak® Sporting*** définissent que quand on se déplace du poste 5 à 1, un tireur doit attendre un tour, indépendamment du nombre de tireurs. Comme cette règle ralentit le tir, elle est rarement observée pendant l'entraînement et les compétitions informelles. Pour cette raison, le système RS-5000 est programmé par défaut à ne pas observer cette règle. On peut activer la règle dans le boîtier RS-5000'MS avec le clavier, en sélectionnant la discipline ***Fin*** après avoir sélectionnée la discipline ***Compak® Sporting***. On peut aussi le faire automatiquement en cochant l'option sur la carte **Compak Table** et la discipline ***Fin*** sera automatiquement mise quand la carte sera insérée dans le lecteur du boîtier.

c. ***Délai de plateau (0.1 sec, 5 sec maximum*)**. C'est le délai de lancement du plateau après l'appel vocal.

G. Préparer un message à être affiché sur le panneau des scores.

Carte utilitaire de type ***Message***
Sert à enregistrer un message de 6 lignes qui sera chargé sur la boîte RS-5000-MS afin d'être affiché sur le panneau alphanumérique des scores. Ainsi on peut afficher sur les panneau des scores des annonces et de la publicité.

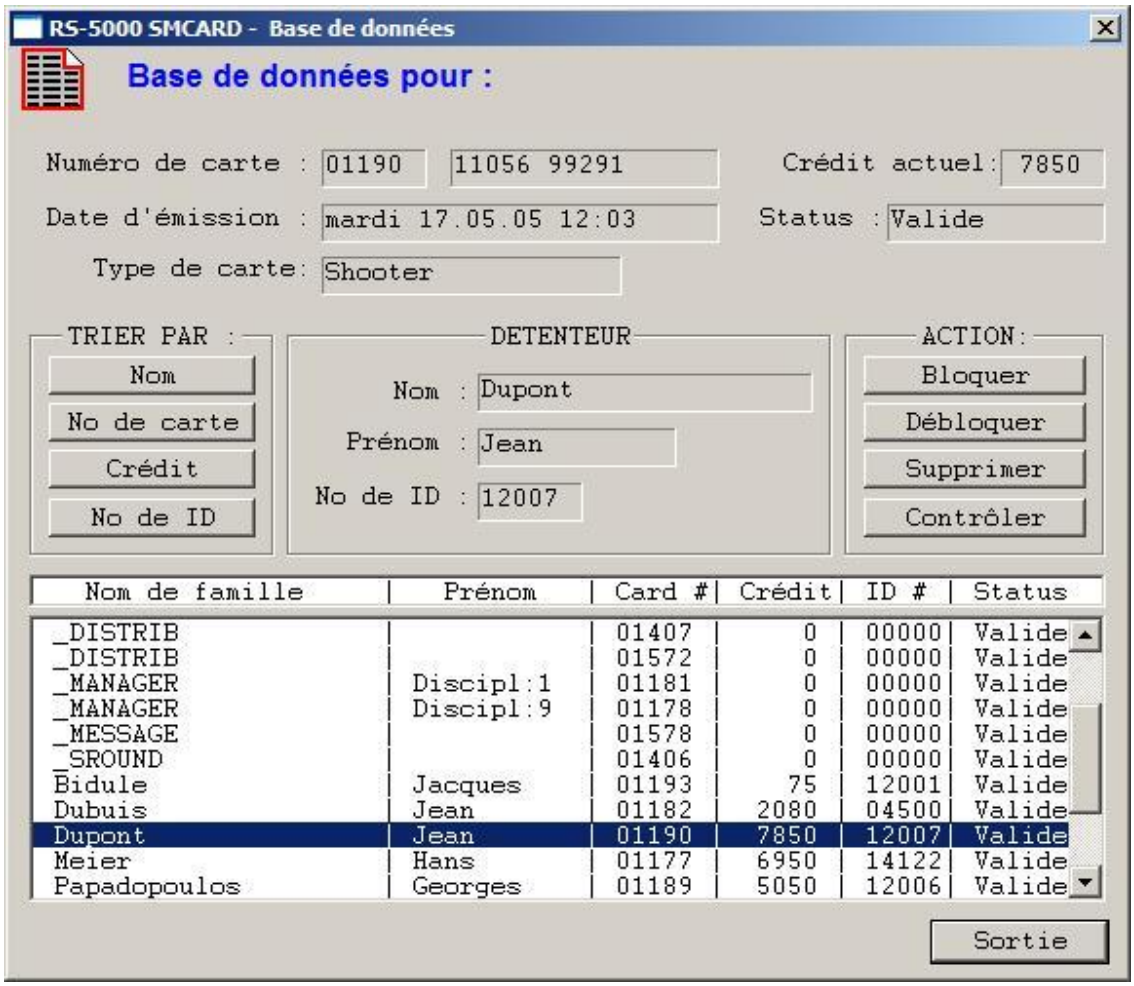
REMARQUE: *Quand la discipline de tir change, la nouvelle discipline est affichée sur la 6ème ligne du panneau, tandis que le reste du message est inchangé.*

17. La base des données des cartes

Les données des toutes les cartes émises et les paramètres les plus importants du système sont stockés dans la ***base de données***.

Vous pouvez voir une liste de toutes les cartes enregistrées dans la base de données avec la commande du menu **Base de données** / **Ouvrir la base de données**. Cette commande ouvre la fenêtre de la ***Base de données***. En plus de la liste des cartes, cette fenêtre donne la possibilité de ***Bloquer***, ***Débloquer*** et ***Supprimer*** une carte.

La figure suivante montre la fenêtre de la ***Base de données***.


RS-5000 SMCARD - Base de données
Base de données pour :
Numéro de carte : 01190 11056 99291
Crédit actuel: 7850
Date d'émission : mardi 17.05.05 12:03
Status : Valide
Type de carte: Shooter
TRIER PAR :
Nom
No de carte
Crédit
No de ID
DETENTEUR
Nom : Dupont
Prénom : Jean
No de ID : 12007
ACTION:
Bloquer
Débloquer
Supprimer
Contrôler
Nom de famille | Prénom | Card # | Crédit | ID # | Status
_DISTRIB | | 01407 | 0 | 00000 | Valide
_DISTRIB | | 01572 | 0 | 00000 | Valide
_MANAGER | Discipl:1 | 01181 | 0 | 00000 | Valide
_MANAGER | Discipl:9 | 01178 | 0 | 00000 | Valide
_MESSAGE | | 01578 | 0 | 00000 | Valide
_SROUND | | 01406 | 0 | 00000 | Valide
Bidule | Jacques | 01193 | 75 | 12001 | Valide
Dubuis | Jean | 01182 | 2080 | 04500 | Valide
Dupont | Jean | 01190 | 7850 | 12007 | Valide
Meier | Hans | 01177 | 6950 | 14122 | Valide
Papadopoulos | Georges | 01189 | 5050 | 12006 | Valide
Sortie

Quand vous cliquez sur une carte de la liste, l'information détaillée de la carte est affichée sur la fenêtre.

Pour trouver une carte plus facilement, il est possible de trier la liste par ***Nom*** (tri par defaut), par ***No de carte***, par ***Crédit*** et par ***No de Id***, en utilisant les boutons correspondants à gauche de la fenêtre.

Les boutons de droite permettent les actions suivantes :

Bloquer	Bloque la carte sélectionnée et la met dans la ***Liste noire*** qui sera transférée sur le boîtier RS-5000-MS, chaque fois que la carte ***Manager*** le verrouille.
Débloquer	Débloque une carte bloquée et l'enlève de la ***Liste noire***.
Supprimer	Enlève la carte sélectionnée de la base de données. Ceci doit se faire quand une carte est physiquement supprimée.
Contrôler	Lit les fichiers "journal de bord" (log files) et affiche toutes les récentes transactions de la carte sélectionnée.

18. Les fichiers des données et comment les sauvegarder

Le programme SMCARD génère les fichiers suivants :

1. ***smcard_dtb_xxxxxxx.sm5***
2. ***LogSys_ xxxxxxx.txt***
3. ***LogSco_ xxxxxxx.txt***
4. ***LogCnt_ xxxxxxx.txt***
5. ***LogCrd_ xxxxxxx.txt***

   *Où **xxxxxxxx** est le **Customer Id***

REMARQUE: *Ces fichier doivent être **sauvegardés** régulièrement dans un autre support de données (CD-ROM or Mémoire flash USB). Ce sont aussi les fichiers qu'il faut **supprimer**, si après avoir joué avec le programme on veut **repartir à zéro**.*

*Pour éviter que ces fichier croissent indéfiniment, quand ils arrivent à la taille d'environ 1 MOctets, les 75% plus anciens enregistrements sont transférés sur un autre fichier qui est nommé:: LogSys_xxx_**prev**.txt, LogSco_xxx_**prev**.txt,* … etc..

Description détaillé de chaque fichier:

1. ***smcard_dtb_xxxxxxx.sm5***

   Ceci est un fichier binaire, non lisible par une personne. Il contient la base de données et autres paramètres importants. C'est le fichier le plus important à sauvegarder.

2. ***LogSys_ xxxxxxx.txt***

   Ce fichier est dans un format de texte, afin de pouvoir être lu par une personne ou un autre programme. Il contient des messages et enregistrements générés par le programme lui-même. Normalement l'utilisateur n'a pas besoin de lire ce fichier.

3. ***LogSco_ xxxxxxx.txt***

Ce fichier est dans un format de texte, afin de pouvoir être lu par une personne ou un autre programme. Il contient les enregistrements des scores. Chaque fois qu'on insére la carte ***Squad*** dans le lecteur du PC les données sont enregistrées dans ce fichier. Pour plus d'information sur le format de ce fichier voir ***16. Les cartes Utilitaires***, paragraphe ***B. Préparer une planche de tir et collecter les scores de planche précédente.***.

4. LogCnt_ xxxxxxx.txt

Ce fichier est dans un format de texte, afin de pouvoir être lu par une personne ou un autre programme. Il contient les enregistrements compteurs. Chaque fois qu'on insère la carte ***Counter Read*** dans le lecteur du PC les données sont enregistrées dans ce fichier. Pour plus d'information sur le format de ce fichier voir ***16. Les cartes Utilitaires***, paragraphe ***C. Lire les compteurs du boîtier RS-5000-MS.***.

5. LogCrd_ xxxxxxx.txt

Ce fichier est dans un format de texte, afin de pouvoir être lu par une personne ou un autre programme. Il contient les enregistrements de toutes des transactions avec les cartes. Les informations de ce fichier sont importantes, parce qu'elles permettent de suivre toute activité relative au crédit. Chaque nouvelle entrée d'enregistrement commence avec @ et les sous entrées avec #. On observe dans ce fichier les types d'enregistrement suivants:

BLOCK : Enregistre le blocage d'une carte.

UNBLOCK : Enregistre le déblocage d'une carte.

NEWCARD : Enregistre l'addition d'une nouvelle carte dans la base de données. Enregistre aussi l'addition d'une carte existante qui pour des raisons valables n'était pas enregistrée dans la base (*).

RENUMB : Enregistre un changement de numéro de carte approuvé, car une carte avec le même numéro est trouvée dans la base (**).

REMOVE : Enregistre une carte qui a était enlevée de la base de données, car elle avait été supprimée.

ERASE : Enregistre une carte qui a été enlevée de la base de donnée, car elle était effacée (ERASE après REMOVE n'est pas enregistré).

RECOVER : Quand une carte ***Manager*** finit prématurément une planche de tir, dans cette carte ***Manager*** sont enregistrés:

a. Le crédit du tireur **avant le commencement du tir**.

b. Le nombre de **plateaux tirés**.

Quand la carte ***Manager*** est insérée dans le lecteur du PC, le crédit (CR:) de chaque tireur et le nombre de plateaux tirés (UT:) sont affichés, mais aussi enregistrés dans le fichier ***LogCrd_ xxxxxxx.txt*** .

Pour rembourser le crédit enlevé de la carte ***Shooter*** mais pas utilisé, il faut faire comme suit :

1. Pour le mode standard de ***Paiement par planche***, il faut rembourser le **prix de la planche moins le prix des plateaux tirés**.
2. Pour le mode spécial de ***Paiement par plateaux***, il faut rembourser **la totalité du crédit de la carte moins le prix des plateaux tirés**.

Car dans ce mode, la totalité du crédit de la carte ***Shooter*** est enlevé au début de la planche.

USE_LOG : Chaque fois que la carte ***Card Log Read*** est insérée dans le lecteur du PC, ses data sont enregistrés dans ce fichier. Pour plus d'informations sur ces données voir ***16. Les cartes Utilitaires***, paragraphe ***D. Lire le "journal de bord" des transactions de la boîte RS-5000-MS box.***.

REFILL : Enregistre toute recharge de la carte ***Shooter***.

Exemple des entrées dans le fichier :

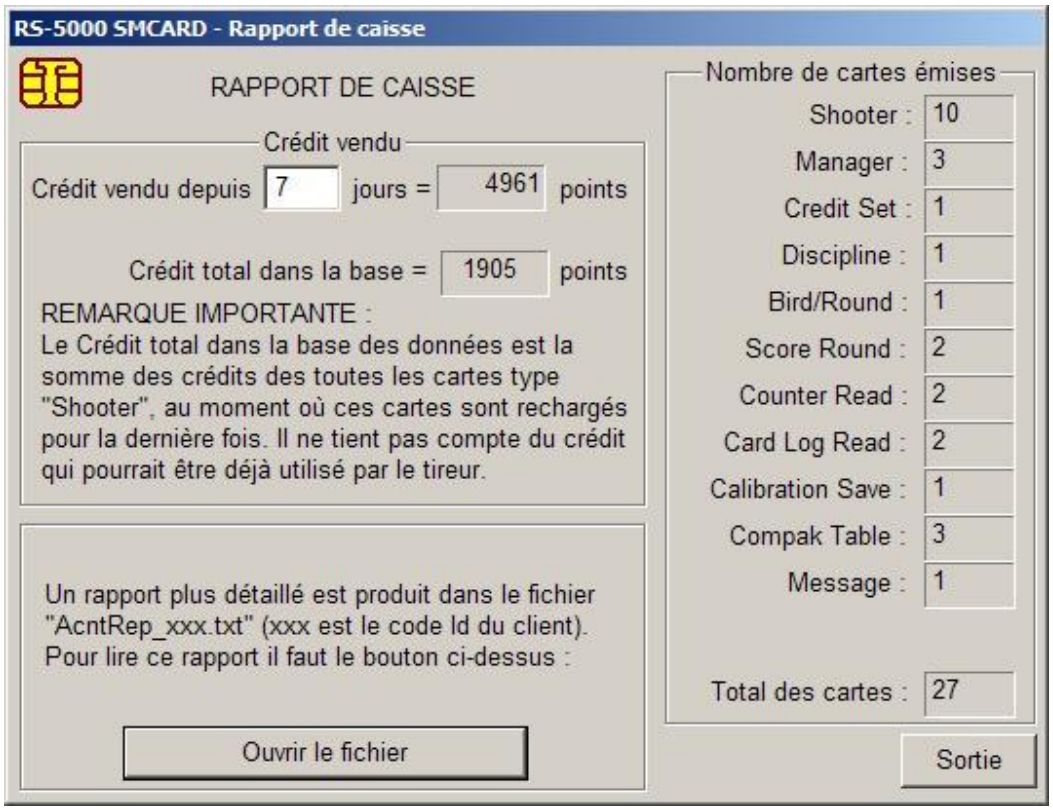
```
@ 04.07.05 15:25 BLOCK   - 01188 Vuille, Edmond
@ 04.07.05 15:25 UNBLOCK - 01188 Vuille, Edmond
@ 15.01.06 21:37 RECOVER - SN: ...6007
# 1  01193  Bidule, Jacques         CR: 1595  UT:  1
# 1  01191  Smith, Charles          CR: 2495  UT:  3
@ 29.01.06 13:13 REFILL  - 01414 Visitor, N01414    CR: 5000 (PC: 3000)
@ 03.09.05 00:22 REFILL  - 01188 Vuille, Edmond     CR: 1545 (PC:    0)
@ 13.10.05 23:19 REFILL  - 01194 Pachoud, Michel    CR: 2400 (PC: 1900)
@ 29.01.06 18:02 USE_LOG - SN: ...6007  TC: 3655
#01  01191  Smith, Charles          SQ:026  CR: 2370
...
#37  01177  Meier, Hans            SQ:029  CR: 7340
#38  01191  Smith, Charles          SQ:029  CR: 2295
@ 29.01.06 21:19 REMOVE  - 01573 _DISTRIB,         CR:00000
@ 01.02.06 16:13 ERASE   - 01583 Dubuis, Jean  CR:05000 ID:00000 ST:Valid
@ 01.02.06 17:41 NEWCARD - 01416 Brown, Charles
@ 01.02.06 17:14 RENUMB   - 01589 Brown, Charles
```

(*) Ce sont des cartes légales qui ne se trouvent pas dans la base de données car elles ont été enlevées par erreur.

(**) Trouver des cartes avec le même numéro est beaucoup plus rare. Cela peut arriver si le fichier de la base de données est effacé et est restauré du fichier de sauvegarde. Si ce n'est pas le cas la situation des cartes avec le même numéro est suspecte.

19. Les rapports de caisse et de contrôle

Vous pouvez produire un rapport de caisse à partir des données de la base et du fichier ***LogCrd_xxxxx.txt***. Sur la fenêtre du rapport on peut lire le crédit vendu depuis une certaine date ainsi que la totalité du crédit des cartes. Ce rapport est généré par la commande: **Outils** / **Rapport de caisse**


RS-5000 SMCARD - Rapport de caisse
RAPPORT DE CAISSE
Crédit vendu
Crédit vendu depuis 7 jours = 4961 points
Crédit total dans la base = 1905 points
REMARQUE IMPORTANTE :
Le Crédit total dans la base des données est la somme des crédits des toutes les cartes type "Shooter", au moment où ces cartes sont rechargés pour la dernière fois. Il ne tient pas compte du crédit qui pourrait être déjà utilisé par le tireur.
Un rapport plus détaillé est produit dans le fichier "AcntRep_xxx.txt" (xxx est le code Id du client).
Pour lire ce rapport il faut le bouton ci-dessus :
Ouvrir le fichier
Nombre de cartes émises
Shooter : 10
Manager : 3
Credit Set : 1
Discipline : 1
Bird/Round : 1
Score Round : 2
Counter Read : 2
Card Log Read : 2
Calibration Save : 1
Compak Table : 3
Message : 1
Total des cartes : 27
Sortie

REMARQUE: *Comme il n'est pas possible de garantir que tous les enregistrements des transactions des RS-5000-MS soient collectées, le* **Crédit total dans la base** *peut ne pas inclure le crédit déjà utilisé par les tireurs, mais pas enregistré.*

La commande du menu : **Outils / Rapport de contrôle** produit un rapport qui permet de contrôler les transaction suspectes.

ATTENTION : *Cette fonction n'est pas encore implémentée.*

20. La liste noire

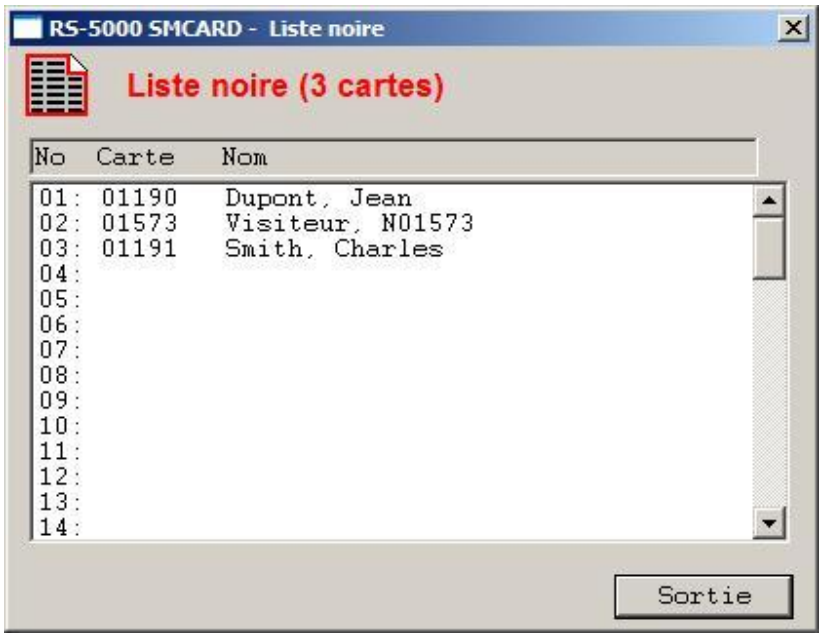
La meilleure façon de contrôler une carte suspecte est de la ***Bloquer*** dans la base de données. Chaque carte bloquée est ajoutée dans la ***Liste noire***. Puis chaque fois que la carte ***Manager*** est insérée dans le lecteur du PC la ***Liste noire*** est enregistrée dans cette carte.

Pour empêcher l'utilisations des cartes bloquées, il faut insérer la carte ***Manager*** avec ***Black List*** la ***Liste noire*** à jour, dans les lecteurs de tous les boîtiers RS-5000-MS.

ATTENTION: *Si vous avez plusieurs cartes* ***Manager****, if faut toutes les insérer dans le lecteur du PC, afin d 'y enregistrer la* ***Liste noire****.*

REMARQUE: *Le nombre maximum d'entrées dans la* ***Liste noire*** *est 64.*

Pour afficher la ***Liste noire*** *il faut utiliser la commande*: **Base de données** / **Afficher la "liste noire".** Le panneau suivant s'affichera :



21. Le code de sécurité

Chaque logiciel est configuré pour émettre des cartes pour un client spécifique. Toutes les cartes portent le code du client ***Customer Id***. Quand une carte ***Manager*** est insérée dans le lecteur des cartes de la boîte RS-5000, le système est verrouillé et seules les cartes créées sous le même ***Customer Id*** peuvent être utilisées. Les cartes des autres clients sont rejetées.

Chaque carte est protégée par un ***code de sécurité*** secret qui est la clé qui bloque toutes cartes illégalement copiées.

Le programme du PC est livré avec un ***code de sécurité*** unique qui est différent pour chaque client. Il n'est pas nécessaire de changer ce code, à moins de suspecter une fraude sur une grande échelle. Il est préférable de "bloquer" les cartes suspectes qui ne peuvent plus être utilisées. Les numéros de toutes les cartes bloquées sont mis sur ***Liste noire*** et sont stockés dans la carte ***Manager***. La liste noire est copiée dans chaque boîte RS-5000 MS, chaque fois que celle-ci est verrouillée avec l'insertion de la carte ***Manager***.

Si le ***code de sécurité*** est changé, toutes les anciennes cartes émises seront rejetées par les boîtiers RS-5000-MS. Elles doivent être relues une fois par le programme du PC, afin d'être à nouveau validées. Par conséquent, un changement du ***code de sécurité*** implique un retour de toutes les cartes pour vérification.

Pour changer le ***code de sécurité*** il faut procéder comme suit:

a. Insérer une carte ***Manager*** dans le lecteur du PC

b. Choisir le menu : **Créer/Modifier / Carte "Manager"**

c. Cliquer sur le bouton : [Change le "code de sécurité"]

d. Taper le nouveau code de sécurité dans l'emplacement prévu

e. Cliquer sur le bouton: [OK]

f. Insérer toutes les autres cartes ***Manager*** dans le lecteur du PC et les enlève, afin d'y enregistrer le nouveau code de sécurité.

REMARQUE: *Il n'est pas nécessaire de connaître l'ancien code de sécurité pour le changer.*

22. Comment protéger le système d'une utilisation illégale

A la question fréquemment posée, à savoir si les cartes sont sûres, la réponse est la suivante: Les cartes à puce peuvent être copiées par un spécialiste en utilisant un équipement approprié. Cependant, les cartes copiées ne peuvent pas être utilisées sans le ***code de sécurité*** secret. Ce code verrouille chaque carte émise et ne peut pas être lu.

Le code de sécurité secret n'apparaît que sur la carte ***Manager***. Quand cette carte est introduite dans un système RS-5000, son code de sécurité est copié dans la boîte RS-5000 et est utilisé pour vérifier les autres cartes.

La carte ***Manager*** est la clé qui ouvre et ferme votre boîte RS-5000. Il est donc important de ne pas laisser votre carte sans surveillance. Cette carte contient aussi la liste noire des cartes bloquées ainsi que certaines informations pour reconstruire une base de données perdue.

La ***Liste noire*** est une méthode pratique pour se protéger d'un usage illégal de cartes volées ou perdues. Les cartes suspectes, détectées lors d'un ***Rapport de contrôle*** peuvent être bloquées jusqu'à qu'à nouvel avis.

Cependant, s'il y a soupçon de fraude sur une plus grande échelle, ou que la ***Liste noire*** est pleine (64 entrées), le manager peut changer le ***code de sécurité***. Après le changement du Code de Sécurité, toutes les cartes ayant l'ancien code seront rejetées et devront donc être remises à jour.

En conclusion, les meilleurs moyens de contrecarrer les fraudes sont les suivants :

- Ne pas laisser les cartes ***Manager*** sans surveillance.
- L'accès à vos données sur ordinateur doit être restrictif.
- Vérifier ***le Rapport de contrôle***. Ce rapport combine les journaux de bord du PC et du boîtier RS-5000 MS et prévient lors de situations suspectes.

23. Messages d'erreur et problèmes d'utilisation

Le logiciel **RS5000-SMCARD** affiche les messages d'erreur clairement.

Les erreurs les plus communes sont:

- Le lecteur n'est pas connecté au port USB
- Le programme ***RS5000-SMCARD***, est relancé alors qu'il est déjà en cours d'exécution. Le message qui apparaît alors dit que le lecteur n'est pas connecté.
- La carte n'est pas insérée correctement.

Afin de résoudre des problèmes plus complexes, le programme possède un "journal de bord" d'activité (log file) ***LogSys_xxx.txt*** (xxx étant un code spécifique au client). Ce fichier peut être envoyé à ***HRS-Systems*** pour dépannage.

24. Fonctionnement sans ordinateur PC

Le fonctionnement sans PC n'est pas recommandé, sauf si le club de tir a un petit nombre de membres et qu'il est prêt à faire la comptabilité à la main. Dans ce cas-là toutes les cartes seront préparées, à l'usine.

Le manager peut seulement changer le crédit des cartes ***Shooter*** anonymes et changer les prix sur les cartes ***Discipline***. Pour cela il doit utiliser le lecteur du boîtier RS-5000-MS et une carte spéciale ***Credit Set***.

Quand on insère la carte ***Credit Set*** dans le lecteur du RS-5000-MS, ce boîtier est mis dans un mode ***credit-set*** et son clavier affiche ***C_n*** (***n*** = est l'incrément de crédit prédéfini). Ca signifie que pendant ce mode, toute carte ***Shooter*** insérée dans le lecteur aura son crédit augmenté de ***n*** points.

Le mode ***credit-set*** s'enlève en insérant de nouveau la carte ***Credit Set*** ou après 10 secondes d'inactivité.

L'incrément ***n*** est contenu sur la carte ***Credit Set*** . Cette valeur peut être changée quand la carte ***Credit Set*** est insérée, en pressant sur les boutons .

Il faut noter que la valeur ***n*** est affichée d'une façon alternative: d'abord les milliers et puis les unités. Par exemple la valeur 1250 est affichée d'abord ***C_1*** et puis ***250*** .

La carte ***Credit Set*** peut être aussi utilisée pour changer les prix des ***planches*** ou des ***plateaux*** des cartes ***Discipline*** (le type de discipline de peut pas être modifié). Pour changer le prix des planche il faut procéder comme suit : D'abord insérer la carte ***Manager***, puis la carte ***Credit Set*** et enfin la carte ***Discipline***. Le clavier affiche ***r x yyy*** (***x*** sont les milliers et ***y*** les unités). Le prix peut être change en pressant les boutons .

Il faut faire la même chose pour changer le prix du plateau (pour le mode de ***Paiement par plateau***), mais il faut d'abord activer ce mode. La séquence exacte pour faire ce changement est: D'abord insérer la carte ***Manager***, puis la carte ***Round/Bird***, puis la carte ***Credit Set*** et enfin la carte ***Discipline***. Puisque le mode de ***Paiement par plateau*** est maintenant activé, le clavier affiche ***t x yyy*** (***x*** sont les milliers et ***y*** les unités). Le prix peut être changé en pressant les boutons .

Ces changement de crédit et de prix ne peuvent pas être fait pendant une planche de tir (c'est-à-dire, quand l'indicateur **Shooting** du clavier est allumé).

REMARQUE: *Si on doit preparer un lot de cartes **Shooter** avec le même crédit, il est recommandé de mettre d'abord leur crédit à zero et puis d'ajouter le nouveau crédit fixe. Pour cela, insérer d'abord la carte **Credit Set** , et puis descendre la valeur de crédit incrémental à 0 (zéro), avec le bouton* *. Ensuite insérer les cartes **Shooter** , dont le crédit se remet aussi à zéro.*

Annexe 1 : Comment installer et configurer le programme

Les besoins en matériel sur l'ordinateur PC pour l'installation du logiciel ***RS-5000 SMCARD*** sont:

- Versions MS Windows: Windows 98-2ème édition ou plus récente.
- 10 MOctets de mémoire disponible sur le disque dur
- 64 MOctets de RAM
- Un port USB.

REMARQUE: *L'installation physique du lecteur sur chaque boîte RS-5000-MS est décrite dans le manuel:* ***M202_Installation_Configuration_Vxxx_FR.pdf***

Le logiciel est livré dans un dossier qui se nomme ***SMCARD_DLV***. Ce dossier contient les pilotes (drivers) du lecteur des cartes et le programme ***SMCARD_xxx.exe*** (xxx varie avec le client, la version et la langue). L'installation se fait comme suit :

A. Le logiciel est livré dans un dossier ***SMCARD_DLV*** . Copier-le sur le disque dur du PC à l'emplacement de votre choix.

B. S'assurer que le lecteur ACR30U **n'est PAS connecté** à l'interface USB.

C. Ouvrir le dossier ***SMCARD_DLV*** et ensuite le dossier ***Drivers***. Exécuter le programme ***SETUP.exe***, afin de démarrer le programme d'installation du pilote du lecteur ACS ***"Proprietary Driver Installation Wizard"***.

D. Cliquer sur le bouton [INSTALL] et répondre [Yes] quand il demande : ***"Do you want to install the drivers?"*** *(voulez-vous installer le pilote?).*

E. Attendre jusqu'à ce que le chargement soit fini. Il va afficher le message ***"Please make sure the USB reader is disconnected!"*** *(assurez-vous que le lecteur USB n'est pas connecté).* Cliquer sur [OK] .

F. Un nouveau message apparaît: ***"Please connect the USB reader, and click the 'OK' button after the New Hardware Found dialog disappears."*** Il faut l'ignorer et **ne pas encore appuyer** sur le bouton OK, comme il le demande.

G. Attendre jusqu'à ce qu'un message "***Nouveau matériel détecté"*** apparaisse à droite et en bas de l'écran du PC. Puis, démarrer le programme standard de MS Windows ***"Assistant Ajout de nouveau matériel détecté"***. A ce moment cliquer sur [OK] pour fermer le message précèdent.

   G1. A partir de ce moment continuer sur le programme standard ***"Assistant Ajout de nouveau matériel détecté"*** (l'écran du programme d'installation précédant reste dans le fond). S' il demande de se connecter à Windows Update pour chercher des mises à jour, il faut choisir ***"Non, …"*** et cliquer sur [Suivant] .

   G2. S'il demande ***"Quelle tâche voulez-vous que l'Assistant exécute?"***, choisir ***"Installer … automatiquement …"*** et cliquer sur [Suivant] .

   G3. S'il affiche un avertissement que le logiciel que vous êtes en train d'installer n'est pas validé etc., **ignorez -le** en cliquant sur [Continuer] .

   G4. Attendre jusqu'à ce que l'installation est terminée et cliquer sur [Terminer] pour terminer aussi le programme ***" Assistant Ajout de nouveau matériel détecté"***

H. Cliquer sur [Finish] pour terminer le programme ACS ***"Proprietary Driver Installation Wizard".***

REMARQUE : *Si après l'installation On reconnecte le lecteur sur un autre port USB , il est possible que* le programme ***" Assistant Ajout de nouveau matériel détecté"*** *apparaisse de nouveau. Exécuter de nouveau les étapes G1… G4 et le lecteur sera installé sur l'autre port.*

Le programme est maintenant prêt à fonctionner. Cliquer deux fois sur le fichier ***SMCARD_xxx.exe***. Quand le programme s'exécute pour la première fois il affiche automatiquement la fenêtre **RS-5000 SMCARD CONFIGURATION**.

- Choisir le port USB
- Introduire une valeur pour la ***Limite de crédit maximum***, qui empêche d'ajouter par erreur trop de crédit sur une carte ***Shooter*** (Tireur)
- Cliquer sur le bouton [OK] .

ATTENTION: *Quand le programme démarre pour la première fois et affiche le message* ***Cannot open file: …****, il est probable que cela soit dû aux attributs des fichiers copiés car parfois les fichiers, se copient du CD-ROM ayant l'attribut* ***Lecture seule****. Ces fichier qui se trouvent dans le même dossier que le programme pourraient être :*

smcard_dtb_xxxxxxx.sm5
LogSys_ xxxxxxx.txt
LogSco_ xxxxxxx.txt
LogCnt_ xxxxxxx.txt
LogCrd_ xxxxxxx.txt

*Enlevez l'attribut "**Lecture seule"** sur tous ces fichier (s'ils existent). Pour le faire, cliquer avec la droite de la souris sur le fichier, choisir **Propriétés** et enlever la coche de l'**Attribut : Lecture seule**.*

Pour un accès rapide au programme ***RS-5000 SMCARD***, il est recommandé de créer une icône sur le "Bureau" de votre PC un raccourci du fichier ***SMCARD_xxx.exe*** de la façon suivante: Presser ensemble les clés **MAJUSCULES** et **CTRL** et tirer avec la souris l'icône du fichier sur le "Bureau" du PC . Puis cliquer sur le nom du fichier et changer-le avec quelque chose de plus simple comme par exemple "**SMCARD**".

Maintenant pour exécuter le programme il suffit de cliquer deux fois sur l'icône :

Annexe 2 : Quels fichiers sont installés sur le PC

Les utilisateurs expérimentés de MS Windows désirent souvent savoir quels fichiers sont exactement installés sur leur PC avec l'installation du pilote. Ceci est utile pour la désinstallation manuelle ou en cas de conflit du pilote avec des autres.

Registres

1. HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\ACR30UProprietaryInstaller

   'InstalledModel'

   'InstalledPlatform'

   'InstalledVersion'

'InstalledRemark'

2. **Windows 2000 and Windows XP :**
   HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Enum\USB\Vid_072f&Pid_0001

   Windows 98 and Windows ME :
   HKEY_LOCAL_MACHINE\Enum\USB\Vid_072f&Pid_0001

3. **Windows 2000 and Windows XP :**
   HKEY_LOCAL_MACHIEN\System\CurrentControlSet\Services\acrusb **or**
   HKEY_LOCAL_MACHIEN\System\CurrentControlSet\Services\EventLog\System\acrusb

   Windows 98 and Windows ME :
   HKEY_LOCAL_MACHIEN\System\CurrentControlSet\Services\Class\USB\0005\acrusb

Fichiers

1. **Windows 2000 and Windows XP :** system path\drivers\acs_usb.sys
   Windows 98 and Windows ME : system path\acs_usb.sys
2. system path\acr30.dll
3. system path \acsr2032.dll
4. windows path\inf\ACS_USB.inf
5. windows path\temp\ACR30UInstaller.LOG

REMARQUE: *Comme il n'est pas sûr que ACS ne change pas la position dans les registres, il est recommandé d'utiliser la commande "**chercher**" pour trouver les entrées **…..Pid_0001** et **acrusb.** Le même pour les fichiers **acs_usb.sys**, **acr30.dll**, **acsr2032.dll**, **ACS_USB.inf** et **ACR30UInstaller.LOG***

Annexe 3 : Comment désinstaller le programme

Désinstaller les pilotes

A. Ouvrir le fichier ***SMCARD_DLV*** et le dossier ***Drivers***. Exécuter le programme ***SETUP.exe***, pour démarrer le programme ACS ***"Proprietary Driver Installation Wizard"***.

B. Cliquer sur le bouton [UNINSTALL] et répondre [Oui] à la question : ***"Do you want to uninstall …?"***.

C. Quand la désinstallation est finie, le message apparaît ***"The install wizard has successfully uninstalled the driver. …"***. Pour redémarrer l'ordinateur et pour que la désinstallation soit prise en compte, il faut cliquer sur [Oui] . Sinon if faut choisir [No] et redémarrer plus tard.

Supprimer les fichiers

D. Simplement supprimer le dossier ***SMCARD_DLV*** , qui contient tous les fichiers du programme ***SMCARD*** .

Annexe 4 : Description des commandes du menu

Fichier* / *Sortie
Quitter le programme

Créer/Modifier / Carte "Shooter"
Vous invite à insérer une carte vide pour créer une nouvelle carte ***Shooter***, ou à modifier une carte ***Shooter*** existante.

Créer/Modifier / Carte "Discipline"
Vous invite à 'insérer une carte vide pour faire une nouvelle carte ***Discipline*** ou une carte ***Discipline*** existante pour la changer.

Créer/Modifier / Carte "Manager"
Vous invite à insérer une carte vide pour faire une nouvelle carte ***Manager*** ou une carte ***Manager*** existante pour la changer.

Créer/Modifier / Carte "Credit Set"
Vous invite à insérer une carte vide pour faire une nouvelle carte ***Credit Set*** ou une carte ***Credit Set*** existante pour la changer.

Créer/Modifier / Carte "Utilitaire"
Vous invite à insérer une carte vide pour faire une nouvelle carte ***Utilitaire*** ou une carte ***Utilitaire*** existante pour la changer.

Outils / Ajouter du crédit sur un lot de cartes
Permet d'ajouter facilement le même crédit sur un lot de cartes ***Shooter***, en insérant une carte après l'autre.

Outils / Créer ou recharger un lot de cartes "Visiteur"
Permet de préparer un lot de cartes "Visiteur" avec un crédit présélectionné en les insérant une après l'autre. Si une care "Visiteur" existante est insérée, le crédit présélectionné est mis en remplacement du précédent.

Outils / Effacer une carte
Permet d'effacer tout type de carte. Si la carte effacée a une entrée correspondante dans la base de données, celle-ci est enlevée.

Outils / Effacer une carte
Permet d'effacer tout type de carte. Si la carte effacée a une entrée correspondante dans la base de données, celle-ci est enlevée.

Outils / Configurer nouvelle compétition
Définit le type des fichiers et leur dossier de stockage pour les données des cartes type ***Squad.*** Ces fichiers servent aussi pour l'échange de donnés avec des logiciels de gestion de compétition.

Outils / Rapport de contrôle
Permet la création d'un "rapport de contrôle" à partir des fichier "journaux de bord", etc.

Outils / Configuration du système
Cette fenêtre apparaît aussi quand le programme "RS5000-SMCARD" est utilisé pour la première fois ou si le fichier de la base de données n'est pas trouvé.

Base de données / **Ouvrir la base de données**
Ouvre la fenêtre Base de Données. Sur cette fenêtre, il est possible de voir toutes les cartes émises. Il est également possible de ***Bloquer***, Débloquer et ***Supprimer*** les cartes de la base de données.

Base de données / **Afficher la "liste noire"**
Ouvre la fenêtre qui montre toutes les cartes bloquées.

Aide / **Manuel sommaire**
Affiche le fichier d'aide sommaire.

Aide / **A propos du logiciel "RS-5000 SMCARD"**
Affiche la version du logiciel RS-5000 RMC et les informations Légales concernant les droits d'auteur (copyright).

Annexe 5 : Format des fichiers import/export et scores

HRS SMCARD Générique

Le format du nom du fichier est ***SQD_xxxx.bt5***, où ***xxxx*** est le numéro de planche

Exemple : Nom du fichier import et export : ***SQD_0130.bt5***

```
Squad:0130  Rotation:0  Discipline:09  Table:28  Nb_of_Shooters:6
Nb:1  Shooter:0101  Score:0122  Name:Jean Dupont
Nb:2  Shooter:0102  Score:0138  Name:John Smith
Nb:3  Shooter:0313  Score:0140  Name:Hans Brown
Nb:4  Shooter:0404  Score:0145  Name:Giovanni Pini
Nb:5  Shooter:0105  Score:0110  Name:Kostas Ioannou
Nb:n  Shooter:0206  Score:0108  Name:Pedro Alvarez
```

FITATRAP

Le format du nom du fichier est ***BT0_xxxxPLsss.BT6***, où ***xxxx*** est un numéro de séquence et ***sss*** est le numéro de planche.

Exemple : Nom du fichier d'import de FITATRAP à SMCARD : ***BT0_0064PL130.BT6***

```
"TY:0","ST:0","PL:130","SQ: 006402 "
"RG:nn","DP:009","GR:028","NS:6"
"SH:1","ND:0101","SC:0000","Jean Dupont "
"SH:2","ND:0102","SC:0000","John Smith "
"SH:3","ND:0313","SC:0000","Hans Brown "
"SH:4","ND:0404","SC:0000","Giovanni Pini "
"SH:5","ND:0105","SC:0000","Kostas Ioannou "
"SH:6","ND:0206","SC:0000","Pedro Alvarez "
```

Le format du nom du fichier est ***BT1_xxxxPLsss.BT6***, où ***xxxx*** est un numéro de séquence et ***sss*** est le numéro de planche.

Exemple : Nom du fichier d'export de SMCARD à FITATRAP : ***BT1_0064PL130.BT6***

```
"TY:1","ST:0","PL:130","SQ:006402"
"RG:nn","DP:009","GR:028","NS:6"
"SH:1","ND:0101","SC:0122","Jean Dupont "
"SH:2","ND:0102","SC:0138","John Smith "
"SH:3","ND:0313","SC:0140","Hans Brown "
"SH:4","ND:0404","SC:0145","Giovanni Pini "
"SH:5","ND:0105","SC:0110","Kostas Ioannou "
"SH:6","ND:0206","SC:0108","Pedro Alvarez "
```

Journal de bord des scores

Chaque fois que le score est collecté, il est aussi enregistré dans un fichier de "journal de bord" (log file) ***LogSco_ xxxxxxxx.txt*** (***xxxxxxxx*** où est le ***Customer Id***). Ce fichier est dans un format de texte, afin de pouvoir être lu par une personne ou un autre programme sur PC.

Exemple:

```
@ 13.07.06 13:03 SCORE OF PREV ROUND - SQD:130  S/N:6601   TGT:2340
   SHTR:  1 : 00101  SCO: 22  TOT_SCO : 0122
   SHTR:  2 : 00102  SCO: 23  TOT_SCO : 0138
   SHTR:  3 : 00313  SCO: 24  TOT_SCO : 0140
   SHTR:  4 : 00404  SCO: 25  TOT_SCO : 0145
   SHTR:  5 : 00105  SCO: 19  TOT_SCO : 0110
```